JUŻ ZA MIESIĄC: GRY KOMPUTEROWE: EDYCJA CD !!!

68 stron

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

11/96

Cena 28.000 / 2 zł 80 gr

Najnowszy Symulator F22 z NovaLogic!

F22 Lightning II

Super Hity Na Gwiazdkowym Cover CD

Rajd Samochodowy na PC



Q-RAC Rally

ANKIETA



Do Wygrania:
WingMan Warrior,
PS SuperPad,
Sega EclipsePad
oraz 10 gier na PC
i 2 gry na PSX

Super Przebój na PlayStation

Tekken 2

Najlepsze z Najlepszych

Syndicate Wars
Gene Wars
Crusader: No Regret

Rozwiązania do:

A.D. 2044, Isis
Urban Runner

Uwaga! Nowy Dział: Praca w Toku


Duke Nukem 3D 2


Phantasmagoria 2


Tekken 3


Tunel B1

Spis Treści

NOWOŚCI

W TOKU

RECENZJE

OPISY

od redakcji

Właśnie rozpoczął się długi finisz, którego uwieńczeniem ma być Gwiazdka. Jest to niezwykle gorący okres dla producentów i dystrybutorów gier, ale nie tylko. Wszyscy szykują niespodzianki, prześcigają się w pomysłach, jak tu zaskoczyć ewentualnego nabywcę. Również my przygotowaliśmy dla naszych Czytelników niespodziankę. Na grudzień planujemy, że nasze kochane „Gry Komputerowe" ukażą się w dwóch wersjach – edycja z krążkiem i bez krążka. Zawartość numeru będzie taka sama dla tych dwóch wersji, natomiast nieznacznie będą się one różniły okładkami i oczywiście ceną. Ta ostatnia będzie bardzo atrakcyjna, natomiast jeszcze bardziej atrakcyjnie przedstawia się zawartość krążka. Znajdą się tam naprawdę prawdziwe rarytasy, nigdzie dotychczas nie publikowane. Szczególnie atrakcyjnie zapowiadają się polskie wersje językowe niektórych gierek. Ten krążek na pewno warto mieć!

Ze spraw formalnych odnotować należy drobną zmianie w układzie graficznym „Nowości". W tym dziale przedstawiamy gry, które aktualnie trafiają na półki sklepowe, ale w naszym piśmie opisujemy gry na różne platformy, więc żeby była pełna jasność czy opisywana gierka dotyczy PC CD, Saturna czy innych, odpowiednia platforma jest wyróżniona kolorem czerwonym.

Nową inicjatywą jest dział „Pytania i Odpowiedzi". Znajdziecie tam pomoc w rozwiązywaniu najtrudniejszych problemów na jakie natkniecie się w grach. Wy piszecie, My odpowiadamy. Proste.

Inaugurujemy również nowy dział „Gra w Sieci". Jak sama nazwa wskazuje piszemy w nim o walorach wynikających z rywalizacji z realnym przeciwnikiem, dzięki możliwości gry przez sieć.

Typową, okazjonalną jednorazówką jest ankieta. Jeśli chcecie pomóc nam i sobie oczywiście, wypełnijcie ją uczciwie. Nagrody są naprawdę atrakcyjne!

Do następnego spotkania.

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 11/96 (29)
rok czwarty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Tomasz Jarzębowski (Eldgar)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.
UNIPRESS S.A.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

Prenumerata krajowa (II kwartał '97)

Należność (3 x 2.80 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora do dnia 20 lutego 1997 r. Uwaga nastąpiła sposobu doręczania czasopism. Informacje w miejscowych oddziałach „Ruch".

Alien Trilogy

Acclaim ● PC CD, PSX, Saturn



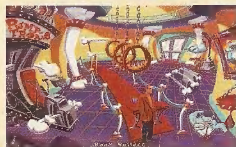



Alien Trilogy na konsolę PlayStation stał się ogromnym hitem, a na brytyjskiej liście najlepiej sprzedających się gier, zajął pozycję lidera już po dwóch dniach sprzedaży. Ucieszona takim obrotem sprawy, firma Acclaim zdecydowała się na konwersję tego tytułu na PC i Segę Saturn. Przypomnę, że fabuła gry jest mniej więcej adekwatna do filmu. Wcielamy się w postać Ripley, której zadaniem jest oczyścić statek kosmiczny z hordy Obcych. Aż trudno w to uwierzyć, ale autorzy gry zapewniają, że wersja pecetowa będzie jeszcze szybsza i jeszcze lepsza niż konsolowa! Dopracowano efekty dźwiękowe i wizualne, dodano kilka extra poziomów i opcję gry w sieci. Palce lizać.

dystrybucja .... *CD-Projekt*
premiera .... *Listopad*

Toonstruck





Virgin ● PC CD

Toonstruck to gra, mająca wiele elementów wspólnych z filmami „Kto wrobił Królika Rogera?" i „Odlotowy Świat". Wcielasz się w niej w postać Drew Blanca (granego przez Christophera Lloyda), prezentera debilnej audycji Fluffy Fluffy Bun Bun Show, który po otrzymaniu od szefa polecenia wymyślenia jakiegoś nowego programu, w toku zmagań z opuszczającym go natchnieniem trafia do świata zamieszkiwanego przez stwory, rodem z jego własnej wyobraźni. Świat ten podzielony jest na trzy królestwa, każde o nieco innym charakterze, a jego mieszkańcy to typowe animowane świrusy, żeby wspomnieć tu tylko o klownie lubującym się w torturowaniu nadmuchiwanych zwierzątek. Grafika Toonstruck to bardzo efektowne połączenie sfilmowanej postaci Lloyda, ręcznie malowanych teł i animacji autorstwa firmy Nelvana Studios, znanej u nas z kiedyś pokazywanego serialu rysunkowego Beetlejuice. Fabuła, odpowiednio jak na taką gierkę zwariowana i śmieszna, to według twórców Toonstrucka, jej kolejna mocna strona, podobno w niczym nie ustępująca klasycznym już przygodówkom LucasArts.

dystrybucja .... *IPS/Licomp*
premiera .... *Listopad*

FIFA 97

EA ● PC CD, PSX, Saturn, N64

Na firmamencie gier sportowych pojawi niebawem kontynuacja znakomitej piłki nożnej – FIFA 97. Zapewne większość naszych Czytelników pamięta poprzednie FIFY, które były poważnym skokiem jakościowym, w porównaniu z innymi grami o piłce nożnej. To, co niebawem zobaczymy, jest jeszcze lepszą, ładniejszą i bardziej dynamiczną grą niż poprzedniczki. Znów zmianie uległa grafika, która została dopracowana w najdrobniejszych szczegółach. Postacie zawodników zostały stworzone dzięki zaangażowaniu profesjonalnego zawodnika Davida Ginoli, którego ruchy zostały nagrane na wideo, a następnie animowane. Duża liczba opcji pozwala na dowolne ustawienie rozgrywki, warunków na boisku i wielu innych. Autorzy chwalą się, że dopracowano sztuczną inteligencję komputera i nie powinny się powtarzać wpadki, jakie miały miejsce niegdyś. Stworzony został także nowy komentarz, a w pracach nad nim brali udział słynni angielscy komentatorzy. To tyle, więcej na temat FIFY 97 dowiecie się z recenzji, która ukaże się w następnym numerze Gier Komputerowych.

dystrybucja .... *IPS/Licomp*
premiera .... *Listopad*




Flying Corps

Empire ● PC CD, PSX

Po dwóch latach prac, wreszcie światło dzienne ujrzy najnowszy symulator Rowan Software zatutułowany Flying Corps. Jest to gra, która przenosi nas w czasy I Wojny Światowej, gdzie zasiadamy za sterami takich maszyn jak: Fokker D1, Rumpler C, Zeppelin R i innych z tego okresu. W Flying Corps mamy do czynienia z czterema kampaniami, grafiką w podwyższonej rozdzielczości (możliwość wyświetlania 1600x1200), oraz co najważniejsze, z bardzo rzeczywistym zachowaniem się maszyny. Tereny nad którymi przyjdzie nam latać zostały bardzo wiernie odtworzone na podstawie map z archiwum Muzeum Wojny. Jeżeli lecimy nad danym obiektem, to możemy być pewni, że on rzeczywiście się tam znajduje. Jako pilot bierzemy udział w czterech kampaniach, różniących się między sobą celem misji, jej długością i stopniem trudności. Ciekawym dodatkiem jest opcja gry przez sieć, która umożliwia połączenie się 12 graczy. Co to oznacza? Szaloną zabawę przez długie godziny.





dystrybucja .... *Marksoft*
premiera .... *Grudzień*



Road Rash

EA ● PC CD, PSX, Saturn

Był czas, że na świecie święciła tryumfy konsola 3DO. Ta 32-bitowa maszynka dosłownie porażała jakością gier, a należy pamiętać, że wówczas Pentium było jeszcze nowością, a o PlayStation i Saturnie dopiero wróble ćwierkały. Wtedy to olbrzymia część fanów 3DO oszalała na punkcie porywającej gierki, będącej niezwykłym skrzyżowaniem klasycznego rajdu motocyklowego ze zwykłą nawalanką. Gra oferuje Ci piętnaście maszyn do wyboru, pięć różnych tras, na których odbywa się normalny ruch uliczny. Spotykasz więc na swojej drodze inne pojazdy, przechodniów, gliniarza na motocyklu, rowerzystów, biegaczy i rolkarzy. Możesz ich oczywiście omijać, ale szybko dojdziesz do wniosku, że zbliżająca się właśnie do krawędzi jezdni babcia w binoklach może stanowić ruchomy cel... To jednak nie wszystko, gdyż kwintesencją szalonego wyścigu nie są zdobywane miejsca w poszczególnych rajdach – choć nie są one bez znaczenia, choćby ze względu na możliwość zdobycia forsy i dokupienia lepszej maszyny – a możliwość konfrontacji na szosie z innymi motocyklistami. Nie myślę tu oczywiście o zwykłej rywalizacji „kto pierwszy, ten lepszy". Tu możesz po prostu zdzielić gościa kijem baseballowym, tak żeby np. wpadł pod nadjeżdżającą z przeciwka ciężarówę. Innemu możesz sieknąć łańcuchem, a co, niech sobie nie myśli, że jest taki kozak.



To wszystko powoduje, że wyścigi te są niezwykle emocjonujące. Jeśli więc lubujesz się w tego typu gierkach, to już możesz zacząć jej wypatrywać w sklepach. Premiera bowiem tuż, tuż.

dystrybucja .... *IPS/Licomp*
premiera .... *Listopad*

Warwind

Mindscape ● PC CD

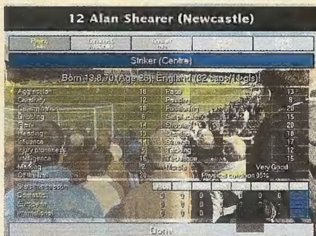
Jest to nic innego, jak następna próba naśladowania znamienitego Warcrafta lub C&C, choć wnosi do gatunku wiele nowych i ciekawych pomysłów. Warwind przenosi nas w bajeczny świat fantasy, gdzie gracz ma za zadanie pokonać inne trzy rasy dążące do dominacji nad całym obszarem. Do dyspozycji mamy wiele rodzajów jednostek, które mogą podnosić swe umiejętności i doświadczenie poprzez trening i uczestnictwo w walkach. Gra charakteryzuje się bogatą gamą opcji, możliwością budowy wielu budynków, murów obronnych, pojazdów, możliwością kształcenia swych poddanych tak, aby kiedyś w przyszłości mieć z nich większy pożytek. Oprócz znakomitej grafiki SVGA, Warwind posiada opcje gry przez modem, sieć i kabel, a przeznaczony jest tylko dla użytkowników Windows 95. Mankamentem gry są niewątpliwie wymagania techniczne, gdyż jak zakładają autorzy, absolutnym minimum jest Pentium i 16 MB RAM.

dystrybucja .... *Optimus-Bis*
premiera .... *Listopad*





CM2



Eidos • PC CD

Jak niewiele jest managerów piłkarskich z prawdziwego zdarzenia, wiedzą zapewne najzagorzalsi miłośnicy tego typu gier. Ogromną lukę na tym poletku z powodzeniem łata firma Domark, wydając co jakiś czas kolejne części ze swojej znakomitej serii Championship Manager. Tym razem firma zdecydowała się wydać grę, która w pewnym stopniu bazuje na zakończonych jakiś czas temu Mistrzostwach Europy. Oprócz tego do dyspozycji mamy kilka lig, gdzie zasiąść możemy za biurkiem głównego managera. W porównaniu z poprzednimi pozycjami nastąpiło wiele zmian. Najważniejszą jest możliwość korzystania ze wszystkich zawodników świata, dzięki słynnej sprawie Bossmana. Gra wzbogacona jest nowymi wstawkami animacyjnymi i charakteryzowana jak zwykle przez masę opcji, pozwalających „wyżyć się" najbardziej zagorzałym fanatykom. Na koniec miła informacja – manager ukaże się w polskiej wersji językowej, którą opracowuje polski dystrybutor produktów Domark – firma Mirage Software.



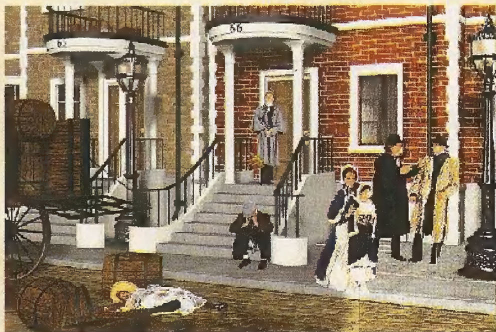
dystrybucja .... *Mirage*
premiera .... *Grudzień*

Holmes 2

EA • PC CD

Już po raz drugi w ramach serii The Lost Files mamy okazję spotkać się z najsłynniejszym detektywem wszechczasów. W poprzedniej części, The Case of Serratic Scalpel, Holmes rozwiązywał zagadkę morderstwa młodej aktorki. Tym razem sprawa będzie znacznie poważniejsza i otrze się o rząd, bezpieczeństwo narodowe oraz ratowanie honoru jednej z najzacniejszych angielskich rodzin, a wszystko zacznie się bardzo niewinnie – od przypadkowego (czyżby?) wybuchu w klubie Diogenes, w którym zostanie ranny brat Holmesa... By rozwikłać „Przypadek tatuażu z różą", Sherlock będzie musiał przepytywać świadków, podejrzanych i osoby, które „mogą coś wiedzieć" (w sumie w grze występuje ponad 80 postaci) i przetrząsać każdą z 50 renderowanych lokacji w poszukiwaniu śladów. Ponadto, podobnie jak w poprzedniej części, do dyspozycji detektywa będzie jego domowe laboratorium chemiczne, służące do bardziej precyzyjnego badania niektórych ze znalezionych dowodów rzeczowych.

dystrybucja .... *IPS/Licomp*
premiera .... *Listopad*



Star Control 3

Warner • PC CD



Od dawna oczekiwany Star Control 3 firmy Accolade wreszcie ujrzy światło dzienne. Jest to kontynuacja kultowego już przeboju Star Control 2, w której mamy możliwość podbijania kilku setek planet, zakładania na nich kolonii, walki z wrogiem i wielu innych rzeczy. Fabuła gry jest przedstawiona w bardzo prosty sposób — dzięki renderowanym wstawkom filmowym. Przemierzając Galaktykę napotkać możemy wiele dziwnych ras, z których każda posiada tajemnicze i charakterystyczne dla siebie sekrety. Jeżeli pragniemy pokoju, to zwyczajnie prowadzimy rozmowy dyplomatyczne, jeżeli interesuje nas walka, to nic prostszego — do dyspozycji mamy 24 jednostki, posiadające zróżnicowaną broń, silniki i inne cechy specjalne. Wrogów też jest co niemiara, wszyscy wspaniale wykonani przez holywoodzkich artystów, sprawiają niesamowite wrażenie. Podobnie ma się grafika całego programu oraz wstawki filmowe — wszystko zapięte na ostatni guzik. Jak widać, tajemnica zaginionej cywilizacji nadal nie została rozwiązana, dlatego cała nadzieja w Tobie.

dystrybucja .... *Optimus-Bis*
premiera .... *Grudzień*

Swiv 3D

SCI • PC CD



Klasyczny hit z Amigi — Swiv pojawi się już niedługo w zupełnie nowej formie. Posiadacze pecetów będą mogli zagrać w tę ciekawą i b0ez reszty intrygującą grę. Swiv 3D oparty jest na pomyśle z pierwowzoru i osadzony jest w świecie jakże przypominającym Magic Carpet. Zamiast jednak dywanu, latamy sobie helikopterem, bądź jeździmy jeepem. Sprzęt nasz jest dość dobrze uzbrojony, jednak nie zaszkodzi pokręcić się trochę po okolicy i pozbierać bonusy oraz upgrade'y broni — w sumie 30 rodzajów. Czy to Antarktyda, Księżyc, czy inna sceneria, nasze zadanie jest zawsze takie samo — należy usunąć z pola bitwy wszystkich wrogów. Do wypełnienia mamy 18 misji, różniących się między sobą wieloma cechami. Grafika jest dobra, pojazdy przez nas kierowane również są nieźle animowane — poruszają się żwawo, a najważniejsze, że sama gra na tym nie cierpi. Całość umila świetna ścieżka dźwiękowa.



dystrybucja .... *Optimus-Bis*
premiera .... *Listopad*

Guts'n'Garters

Ocean • PC CD

Trudno jest jednoznacznie zaszufladkować tę grę, ale gdybyśmy chcieli to zrobić, to Guts 'n' Garters jest w pewnym sensie grą przygodowo-zręcznościową, w której zadaniem bohatera jest przebicie się przez bandy nieprzyjaciół, używając nie tylko broni i mięśni, ale przede wszystkim szarych komórek.

Fabuła gry rozciągnięta jest na 100 lokacji, w których możemy spotkać ponad 50 różnych typów postaci. Eliminujemy je, delikatnie używając jednej z czternastu broni, takich jak miotacz ognia (cool!) czy wyrzutnia rakiet. Grafika programu jest wyśmienita, wszystkie tła i postacie w pełni renderowane w 32000 kolorów. Ale to nie wszystko, co powiecie na falującą wodę, albo pozostawianie śladów na piasku, które po jakimś czasie znikają. To nie wszystkie ciekawe rzeczy, jakie czekają na nas w Guts 'n' Garters, dlatego podobnie jak autorzy, twierdzę, iż jeszcze wiele Was zadziwi i zachwyci.

dystrybucja *..........................Mirage*
premiera *.......................... Grudzień*

Star General

Mindscape • PC CD

Twórcy Panzer General, Allied General i Fantasy General zdecydowali się zaeksperymentować znów i stworzyli grę bazującą na swoich dawnych pomysłach, a zatytułowaną Star General. Podobnie jak w przypadku wcześniejszych pozycji, mamy do czynienia z rasową strategią rozgrywaną na heksach i z zachowanym podziałem na tury. Tym razem stronami konfliktu nie są wojska niemieckie, czy hordy fantastycznych stworów, lecz obce cywilizacje. Mamy tu do czynienia z najnowocześniejszą techniką wybiegającą daleko w przyszłość. Naszym zadaniem jest podbój Galaktyki, rozwój miast i stacji kosmicznych, oraz oczywiście prowadzenie wojen. Trzeba przyznać, że pomysł jest niezbyt nowatorski, lecz znając solidność SSI możemy być pewni dobrego produktu. Co jeszcze warte jest odnotowania? Na pewno dostęp do 90 różnego typu statków kosmicznych, setek jednostek naziemnych, kilkudziesięciu wspaniale wyrenderowanych planet, oraz możliwości gry przez sieć i kabel z pięcioma innymi osobami. Uwaga, zanosi się na kolejny hit.

dystrybucja *.................Optimus-Bis*
premiera *.......................... Grudzień*

Bud Trucker

Merit Studios ● PC CD

Tucker to młody człowiek, żyjący w typowym amerykańskim miasteczku Muddy Creek. Zajmuje się roznoszeniem pizzy. Któregoś dnia, wykonując swój zawód, poznaje profesora Groonhilly i zostaje jego asystentem. Wkrótce jest świadkiem przełomowego odkrycia, dokonanego przez swego mentora. Wynajduje on maszynę do klonowania wszystkiego, wliczając w to i ludzi. Dick Tate, zły charakter, nie potrzebuje wiele czasu na połapanie się w sytuacji i zagarnięcie cudownej maszyny wraz z jej wynalazcą. Twoje zadanie jest oczywiste. Bud Tucker in Double Trouble to przygodówka typowa pod każdym względem: interesująca i rozbudowana fabuła, wiele zagadek wymagających sporo wysiłku umysłowego, ładna, choć nieco „wczorajsza" grafika i dużo humoru, niestety dość ciężkiego. Polska wersja.

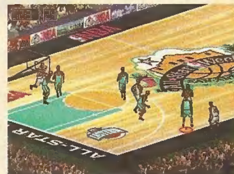
dystrybucja *.................Optimus-Bis*
premiera *...........................Listopad*



Full Court Press



Microsoft ● PC CD



Od pewnego czasu Microsoft prężnie wchodzi w dziedzinę gier komputerowych, a kolejnym nieźle zapowiadającym się tytułem jest NBA Full Court Press. Mamy możliwość wzięcia udziału w rozgrywkach najwspanialszej koszykarskiej ligi świata, dobrania sobie ulubionej drużyny, ustawienia zagrywek, a w końcu poprowadzenia jej do mistrzostwa. Pozycja ta oferuje nam sporą ilość opcji, możliwość wymiany i sprzedaży graczy oraz wiele innych. Grafika programu jest całkiem dobra, wygląd boiska ujęto izometrycznie, dźwięk stoi na wysokim poziomie min. dzięki wykorzystaniu głosu prezentera drużyny SuperSonics. Gracze na parkiecie zachowują się poprawnie, wykonują wszystkie zagrania jakich od nich oczekujemy.

dystrybucja *.....................Microsoft*
premiera *............................Listopad*

Muppet

Activision • PC CD



Wyspa Skarbów Muppetów to propozycja, kierowana przede wszystkim do najmłodszych, zwłaszcza, że oprócz ładnej grafiki i odpowiedniego dla „młodych ludzi" scenariusza, gra jest całkowicie spolszczona. Fabuła gierki opowiada o perypetiach Muppetów związanych z – oczywiście – poszukiwaniem skarbu. O tym, jak to najpierw została znaleziona stara mapa, potem o pobycie w Bristolu, o rejsie na Hispanioli i wreszcie o przygodach na Wyspie Skarbów.

Wrażenie robi przede wszystkim niezwykle starannie opracowana grafika: bajkowe tła i Muppety „jak żywe" każdemu muszą przypaść do gustu. Zagadki występujące w grze są proste, tak by nie sprawiały dzieciom problemu, ale jednocześnie zabawne i często pouczające: rozpoznawanie konstelacji, składanie modelu statku, obrzucanie piratów plackami owocowymi. Dodatkowo każda lokacja pełna jest interaktywnych miejsc, na których kliknięcie prowadzi do animacji np. chmura przekształcająca się w ośmiorniczkę. Warto też wspomnieć, iż produkcji gry patronowali starzy współpracownicy Jimiego Hensona.



dystrybucja *................ Optimus-Bis*
premiera *............................ Listopad*

Wipeout 2097

Psygnosis • PC CD, PSX



Minęło ponad 50 lat od inauguracji Ligi Pojazdów Antygrawitacyjnych, ale czas ten podziałał na nią jak na wino. Nadal jest silna i jeszcze bardziej emocjonująca niż na początku. Wszyscy, którzy mieli okazję grać w szalonego Wipeouta, z radością przyjmą fakt ukazania się kontynuacji tej gry. Wipeout 2097 pozwala nam na rywalizację w Lidze z 15 przeciwnikami i na sześciu nowych torach. Nie zabraknie także paru nowych broni, które pomagają nam w eliminowaniu przeciwników. Oczywiście na drodze znajdujemy masę różnych bonusów, które poprawiają mobilność pojazdu, stwarzają pole ochronne lub doskonalą naszą giwerę. Dodatkowo w opcji sieciowej mamy do dyspozycji jeszcze dwie trasy – Vector i super szybką Phantom oraz fakt, że jak będziemy naprawdę dobrzy, to trafimy na kolejne ukryte poziomy.



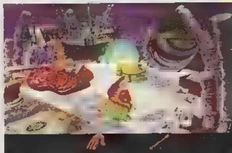
dystrybucja *.................. CD-Projekt*
premiera *............................ Listopad*

Down In The Dumps



Państwo [redacted] są rodziną, którą mógłbyś nazwać „normalną". I [redacted] bynajmniej [redacted] (delikatnie mówiąc) nieco ekscentryczne zachowanie [redacted] nawet [redacted] dziwaczne nazwisko... raczej [redacted] to, [redacted] kosmitami wielkości Twojego kciuka.





Niestety, całkiem niedawno popadli w poważne kłopoty. Będąc w drodze na słynną ze swych słonecznych plaż planetę Epsilon, gdzie zamierzali spędzić długie wakacje, pan Blub, chcąc uniknąć korków, zdecydował się polecieć mało uczęszczanymi bocznymi drogami. Na jego nieszczęście, na podobny pomysł wpadła banda opryszków, świętująca właśnie po udanym napadzie. Do spotkania doszło na środku skrzyżowania i nie trzeba tu chyba dodawać, że w rezultacie obydwa statki kosmiczne przestały być zdolne do lotu. Jedynym ratunkiem było awaryjne lądowanie na pobliskiej planecie. Przypadek chciał, że była to Ziemia. Coś znacznie mniej bezstronnego sprawiło, że lądowisko znalazło się na terenie nowojorskiego wysypiska śmieci. Down in the Dumps jest typową przygodówką, w której gracz pomaga sympatycznym kosmitom odnaleźć porozrzucane po śmietnisku części ich statku, niezbędne do naprawy pojazdu. Zadanie to jest trudniejsze niż się wydaje – dla malutkich Blubów wysypisko jest znacznie bardziej brudne, cuchnące i niebezpieczne niż dla nas. Hałdy śmieci są wielkie niczym góry, kałuże stają się nieprzebytymi bagnami, a zamieszkujące śmietnisko różnorakie żaby, szczury i robale nie zawsze są przyjazne. Dodatkowo, banda opryszków, którzy byli sprawcami wypadku, całkiem nieźle się zadomowiła, a ich przywódca, ogłosiwszy się Cesarzem Cuchnącego Lądu, robi wszystko, by przeszkodzić Blubom w powrocie do domu.



Fabuła gry podzielona jest na cztery części, z których każda ma nieco inny charakter, a ponadto za każdym razem kontroluje się innego członka rodziny Blubów: jest więc epizod, w którym Panna Blub podejmuje bardzo niebezpieczną wyprawę po ciele włóczęgi po to, by z pomocą wszy zamieszkujących w jego włosach, odzyskać fragment statku noszony przez trampa jako kolczyk. W innej części natomiast Pan Blub, w bardzo „średniowiecznej" scenerii, pomaga Królowi Ryszardowi odzyskać tron, zagarnięty przez siostrzeńca. Całość utrzymana jest w mocno kreskówkowym stylu: jest mnóstwo humoru, bohaterowie są niezwykle sympatyczni i generalnie zachowują się w sposób przyjęty za standardowy dla postaci z kreskówek: dużo krzyczą, biegają i wszystko, co tylko mogą, robią w najgłupszy (czyt. najśmieszniejszy) sposób. Trudno się jednak temu dziwić, wiedząc, że autorzy gry czerpali pomysły z Simpsonów, Beavisa i Buttheada oraz z filmów animowanych Texa Avery'ego.

Tym jednak, co przede wszystkim zwraca uwagę w Down in the Dumps, jest przepiękna, w całości renderowana grafika w SVGA. Zespołowi z Haiku Studios (niektórzy pamiętają może jeszcze ich poprzednie gry B.A.T. 1 i 2, wydane pod szyldem Computer's Dream) udało się osiągnąć złudzenie pełnej trójwymiarowości świata gry, dzięki bardzo umiejętnemu połączeniu animowanych, renderowanych sekwencji towarzyszących każdej akcji postaci, [redacted] także jej przejściom z jednej lokacji do drugiej, z nieruchomymi planszami, na których, jak to w przygodówce, odbywa się „właściwa" gra. Dużym plusem jest ponadto możliwość rozwiązania wszystkich napotkanych podczas gry łamigłówek na więcej niż jeden sposób.

Niestety, jak to się mówi: nie ma róży bez kolców – po obejrzeniu demka muszę stwierdzić, że nie zanosi się zbytnio na to, by Down in the Dumps było grą wybitną pod względem skomplikowania i grywalności. Łamigłówki w demie były bardzo łatwe, a ponadto nie wróży nic dobrego to, że na planszach są dwa, góra trzy obiekty (wliczając w to inne postacie), z którymi można cokolwiek zrobić... Nie uprzedzajmy jednak faktów.

Patrycja

wydawca .... *Philips Media*
platforma .... *PC CD, PSX*
premiera ....*Listopad*

Duke Nukem 3D - Atomic

[redacted] gier doomopodobnych [redacted] dalszym ciągu rozwija się znakomicie. [redacted] pojawiły się [redacted] przeboje jak [redacted] i Quake - jakże [redacted] siebie, [redacted] jednocześnie podobne. Wszędzie wrogowie, strzępy ciał, hektolitry krwi, klimat, strach...

Na pewno rzesze graczy przyjmą z radością fakt, iż niedługo powinien pojawić się kolejny Duke Nukem 3D z roboczym podtytułem Atomic Edition. W zasadzie pakiet ten jest upgradem do Duke Nukem 3D.

Co nowego oferuje? Przede wszystkim do naszej dyspozycji oddano nowy epizod, który będzie zawierał jedenaście misji. Wygląd ścian i korytarzy zmienił się radykalnie, powstały zupełnie nowe grafiki, ciekawe sekretne miejsca jak Duke-51 (chyba się naoglądali Independent Day), czy Duke Burger. Do naszej dyspozycji oddanych zostało kilka nowych rodzajów broni, z których najciekawszym wydaje się Microwave Gun. Jakie jest jego działanie, nie trzeba chyba wyjaśniać, każdy kto ma w domu kuchenkę mikrofalową zna doskonale sposób jej działania. Wyobraźmy sobie zatem, że zamiast zupki podgrzewamy wroga. Brrr... Aż się nie chce wierzyć.

Atomic Edition zaczyna się zupełnie nowym intro, także wstawki animacyjne są nowe i zrobione z większym jajem niż poprzednio. Dla każdego poziomu przewidziano inną muzyczkę oraz dołączono ścieżkę dźwiękową z nowymi tekstami Duke'a. Biegając po obszernych korytarzach z pewnością natkniemy się na nowe postacie. Jedną z nich jest świnio-glina w czołgu, a drugą boss na końcu epizodu – Królowa, coś na kształt Obcego.





Autorzy pomyśleli także o wielu innych dodatkach, takich jak zestaw tapet pod Windows 95 [redacted] wieloma śmiesznymi dźwiękami, które umilają codzienną pracę, oraz specjalnie przygotowany wygaszacz ekranu, który wciąż będzie przypominał, że cały czas jesteśmy we wszechmocnym władaniu Duke'a. Jeżeli tylko dowiemy się czegoś więcej na temat Duke Nukem 3D: Atomic Edition oczywiście natychmiast o tym napiszemy. Na razie proszę uzbroić się w cierpliwość i pooglądać sobie skreeny, które zdobyliśmy dla Was z narażeniem życia, żebyście mogli obejrzeć je jako pierwsi!

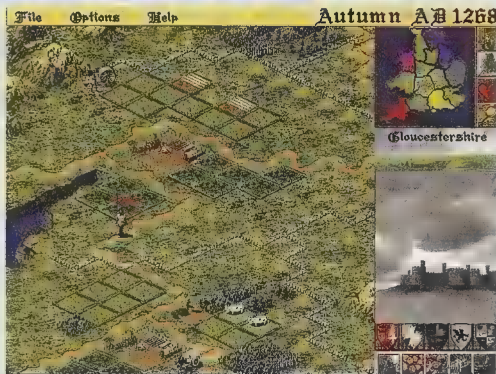
Eldgar

wydawca .... *GT*
platforma ....*PC CD*
premiera .... *Grudzień*

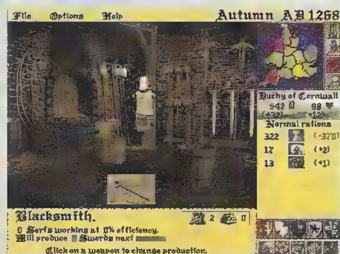
Lords Of The Realm 2

[redacted] ładnych [redacted] temu pojawiła się gra strategiczna, [redacted] rynku odniosła znaczny sukces. [redacted] Of The Realm, [redacted] o niej mowa, by[redacted] ciekawym eksperymentem, jej grafika nie powalała [redacted] kolana, [redacted] gra [redacted] ciekawych opcji, które gwarantowały [redacted] grywalność.

Dzisiaj, w dobie ciągłych zmian i dążenia do doskonałości, wiele firm tworzy sequele swoich tytułów. Zachęcona takim obrotem spraw Sierra, także zdecydowała się na kontynuowanie tradycji i oto niebawem wyda drugą część Lords Of The Realm.

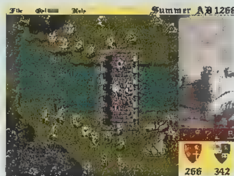


Fabuła gry nie zmienia się, znów stajemy do walki o Tron Królestwa Brytyjskiego. Droga na sam szczyt jest prosta, jak sznurek w kieszeni, dlatego rozpoczynając rozgrywkę jako władca małego hrabstwa musimy wykazać się nie lada sprytem i pomysłowością. Nasze roszczenia do korony popierać należy ciągłą ekspansją na wrogie tereny, tudzież zagarnianiem tych włości, plądrowaniem wiosek, gwałceniem niewiast itp. No może nie do końca tak, ale w sumie pracy jest co nie miara. Jako prawy gospodarz własnego lenna masz za zadanie odpowiednio dbać o swych poddanych, a wtedy wynagrodzą Ci to stukrotnie – będą pracować, rozmnażać się, zasilać szeregi wojska. Zachowanie prawidłowych proporcji pomiędzy gospodarką a działaniami wojennymi to podstawowa zasada osiągnięcia sukcesu w grze.



Jedną z ciekawszych możliwości w LOTR2 jest możliwość budowania zamków, a do dyspozycji mamy sześć ich typów – od prostych murów obronnych, aż po mocarne fortece. Budowanie jest ogromnie praco- I czasochłonne, za to efekty bardzo zadowalajce. Rozgrywka zmieniła się nie do poznania, teraz mamy możliwość sterowania postaciami w stary sprawdzony sposób, znany z Warcrafta. Możliwe jest oblęganie zamków, [redacted] jeżeli nam na to czas pozwoli, to może uda się wrogów zamorzyć głodem. Z drugiej strony nieprzyjaciel nie stoi na straconej pozycji. Może atakować nas z góry, lejąc gorący olej bądź wydostać się tyłem i napaść na nas dwoma skrzydłami. Albo... no jest jeszcze wiele innych sposobów.





Grafika w LOTR2 stoi na przyzwoitym poziomie, jest bardziej szczegółowa i kolorowa. Na całość składa się 15 scenariuszy pozwalających na rywalizację o trony innych państw: Niemiec, Francji, Włoch i innych. Poza tym sporo opcji gry, m.in. przez modem I sieć. Na dzień dzisiejszy wszystko to wygląda nieźle, [redacted] powinno być jeszcze lepiej. ***Eldgar***

wydawca .... *Sierra*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Grudzień*

Tekken 3

Wspaniałe wejście [redacted] rynek Vir[redacted] Fightera [redacted] maszyny Segi nie mogło przejść nie [redacted] zespole PlayStation. Odpo[redacted] jest prosta i jednoznaczna - będzie [redacted] 3!

Niewiele wiadomo jeszcze o Tekkenie 3, oprócz tego, że Namco rzeczywiście nad nim pracuje, a do prac używa swego najsilniejszego systemu do tworzenia gier, znanego powszechnie jako System 33. Aby nieco przybliżyć ten temat Czytelnikom, wyjaśnię, że obydwa wcześniejsze produkty – Tekken 1 i Tekken 2 zostały stworzone na Systemie 11. Co z tego wynika? To proste. Powstaje gra, która według zapowiedzi twórców, powali na kolana wszystko, co widzieliśmy dotychczas, nawet osławionego Virtua Fighter 3. Tekken 3 pojawi się prawdopodobnie na wiosnę '97, początkowo wyłącznie na automaty. Niestety nie znamy jeszcze dokładniejszych danych, takich jak liczba i rodzaje wojowników, miejsca pojedynków, specjalne ciosy itp., ale spoko, nasz wywiad działa dzień i noc, więc jak tylko coś wpadnie nam w łapy, natychmiast Was poinformujemy. Na razie zapraszam do obejrzenia kilku, nigdzie nie publikowanych wcześniej obrazków z powstającego właśnie Tekkena 3. Podobno Namco ma zamiar użyć Nintendo64, jako platformy, która sprosta wymaganiom Tekkena 3. Z innej beczki: gra będzie dostępna na PlayStation, jednak podobno trzeba będzie dokupić specjalną przystawkę, by pociągnęła Tekkena 3. Czyżby oznaczało to, że możliwości tej wspaniałej maszynki zostały już wykorzystane i trzeba uciekać się do nowych rozwiązań, aby sprostać coraz bardziej wymagającym grom? Poczekajmy jeszcze trochę, [redacted] życie samo zweryfikuje te plotki.

Eldgar



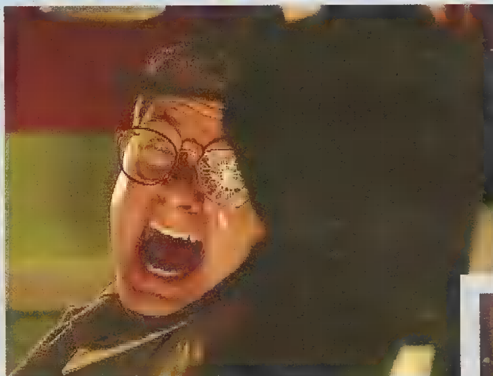




wydawca .... *Namco*
platforma .... *Arcade*
premiera .... *Wiosna'97*

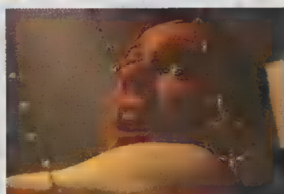
Phantasmagoria 2

Wbrew pozorom, The [redacted] jest kontynuacją historii znanej [redacted] pierwszej części Phantasmagorii. Nie [redacted] tu ani nawiedzonego domu, ani znanej [redacted] dzielnej heroiny.



Zamiast tego jest bardziej współczesna opowieść o szaleństwie i poszukiwaniu własnej tożsamości. W grze wcielasz się w postać Curtisa Craiga, spokojnego młodego człowieka. Masz uroczą dziewczynę Jocilyn, dobrą pracę w firmie farmaceutycznej WynTech. I minął już prawie rok od momentu, w którym opuściłeś klinikę psychiatryczną. Jednym słowem życie stało się piękne. Niestety, pewnego dnia majaki powróciły: fotografie zaczęły krwawić, szczury mówić, a Twój komputer zyskał złośliwą i wrogą Ci osobowość. Co gorsze, nocą regularnie zaczęły męczyć Cię koszmary z demonem, nazywającym się Hecatombą. Nie chcąc wracać do kliniki i sadystycznych doktorów, postanawiasz samodzielnie odkryć, co się za tym wszystkim kryje. W wyniku poszukiwań dowiesz się o tajnych pracach badawczych Twojego ojca, prowadzonych dla WynTechu, które zostały przerwane, a ich akta ukryte w podziemiach siedziby firmy wkrótce po tym, jak ojciec poniósł śmierć w wypadku. Ponadto, Twe dociekania zawiodą Cię też wprost w sidła Theresy, pracownicy WynTechu, bardzo lubiącej zabawę z kajdankami... Dodatkowo, wkrótce po rozpoczęciu Twego prywatnego śledztwa, ktoś zacznie popełniać tajemnicze, niezwykle brutalne morderstwa. A najgorsze w tym wszystkim jest to, że mordercą wydajesz się być Ty sam. Staniesz przed wyborem: albo znaleźć prawdziwego sprawcę, albo zginąć.

Jednym z głównych zarzutów wysuwanych przeciwko Phantasmagorii I, była jej prostota – w ciągu 8, 10 godzin tę zajmującą siedem kompaktów grę mógł przejść praktycznie każdy. Lorelei Shannon, autorka scenariusza The Puzzle of Flesh, obiecuje, że tym razem będzie inaczej. Gracz będzie miał większą kontrolę nad poczynaniami bohatera, wystąpi więcej zagadek do rozwiązywania, więcej też będzie przedmiotów, którymi będzie można operować podczas rozgrywki, ponadto pojawi się element interakcji z innymi postaciami występującymi w grze. Shannon obiecuje, że ta część Phantasmagorii będzie znacznie bardziej krwawa, przerażająca i pełna seksu niż było to w przypadku jej poprzedniczki. Akcję będzie się nadal oglądało głównie z perspektywy trzeciej osoby. Tym razem jednak, zamiast renderowanych lokacji i łażących po nich aktorów, gra składa się całkowicie z filmowanych w normalnym studio filmowym



scen. Jedynie efekty specjalne zostały opracowane na komputerach. Dla naszych rodzimych graczy niewątpliwie miłą będzie informacja, że firma IPS przygotowuje polską, w pełni zdubbingowaną wersję gry.

Patrycja

wydawca .... *Sierra*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Wiosna'97*

Dark Forces 2



Gry akcji [redacted] cieszą się nie słabną-[redacted] popularnością, [redacted] jeżeli [redacted] jeszcze [redacted] czynienia [redacted] opartym [redacted] słynnym przebojem filmowym, [redacted] takiego produktu jest jeszcze bardziej murowany.



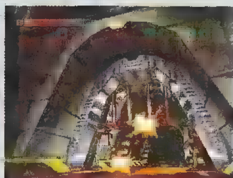
Sporo czasu upłynęło od momentu ukazania się Dark Forces, strzelanki utrzymanej w klimacie Gwiezdnych Wojen. Firma, która stworzyła tę grę – Lucas Arts – zachęcona sukcesem postanowiła kontynuować ten temat i oto lada dzień pojawi się Jedi Knight, który jest niczym innym, jak Dark Forces II. W grze wcielamy się w postać najemnika Kyla Katarna, którego życiowym celem jest stać się Rycerzem Jedi. Przez całą grę, nasz bohater ma za zadanie odkryć pewne nie wyjaśnione fakty własnej przeszłości oraz, co najważniejsze, pokonać siedmiu rycerzy, będących na usługach Ciemnej Strony. Rozgrywka prowadzona jest jak uprzednio, musimy zaliczyć kampanię po kampanii, ekran akcji także widzimy jak dawniej – oczami bohatera. Z nowych pomysłów warto odnotować fakt pojawienia się grafiki w podwyższonej rozdzielczości, o wiele lepszego klimatu gry niż miało to miejsce w Dark Forces oraz z pewnością znacznego utrudnienia misji.

Edgar

wydawca .... *LucasArts*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Wiosna'97*

Tunel B1

[redacted] czekają [redacted] utęsknieniem wszyscy miłośnicy strzelanek, gdyż zgodnie z zapowiedziami [redacted] wnieść nieco świeżego powiewu do [redacted] gatunku.



Fabuła Tunnel B1 nie jest oryginalna – Ziemia w przyszłości, zupełnie nowe życie, terror ze strony człowieka, który zawładnął tajna bronią i ma zamiar użyć jej przeciw ludzkości. Ty oczywiście musisz uratować wszystkich, a droga do chwały wiedzie przez Tunnel B1...

Na pięciu maksymalnie rozbudowanych poziomach możemy zasiąść za sterami super maszynki, uzbrojonej w całkiem sympatyczną broń, a następnie wyładować pełne magazynki na blaszane kadłuby wrogów. Niby nic specjalnego, ale trzeba to zobaczyć! Niewiarygodne wręcz efekty świetlne i pirotechniczne, wnikająca głęboko w sam środek jestestwa, porywająca muzyka, nieprawdopodobne ilości adrenaliny produkowane w naszych gruczołach.

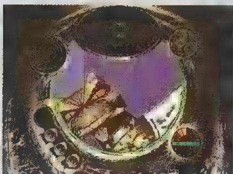
Grafika rzeczywiście prezentuje się wyśmienicie, wszystko jest świetnie wyrenderowane, z dokładnością do najmniejszych detali. Pojazd, którym przychodzi nam kierować, jest niezwykle szybki, co z łatwością możemy odczuć „na własnej skórze". Na drodze napotykamy wielu przeciwników (nie stoją tu bynajmniej podziwiając, w którym komisie kupiliśmy takie cacko), celów, które należy czym prędzej zniszczyć, tajnych pomieszczeń, bocznych korytarzy. Czasem odnalezienie właściwej trasy może zająć sporo czasu, jednak radzę się tym nie martwić, wróg na pewno postara się o stosowne jego zagospodarowanie.

Eldgar

wydawca .... *Ocean*
platforma .... *PC CD, PSX, Saturn*
premiera .... *Grudzień*

MDK

Jedną z najciekawszych gier prezentowanych [redacted] targach [redacted] był [redacted] Kill.



Fabuła gry przenosi nas w daleką przyszłość, kiedy to Obcy zawładnęli Ziemią, a jedynym ich celem jest zniszczenie wszystkiego, począwszy od budynków, a na ludziach skończywszy. Gracz wciela się w postać Kurta, którego zadanie jest oczywiste – musi uratować naszą planetę.

Wyposażony w najnowszą broń (dzięki pomysłowości doktora Fluke Hawkinsa) przemierza ogromne połacie samobieżnych miast (takie sobie statki Obcych) i niszczy wszystko, co napotka na swej drodze, aż uda mu się zastopować inwazję. Trójwymiarowy świat, jaki mamy w MDK, został znakomicie wyrenderowany. Również postać odzianego w czerń snajpera stworzona została znakomicie. Broń, którą się posługuje, została przymocowana do głowy, tak aby ręce bohatera pozostały wolne, umożliwiając w ten sposób wykonywanie rzeczy wcześniej niemożliwych do zdziałania. Proszę pomyśleć, że możemy jednocześnie wspinać się po ścianach, skakać i w biegu strzelać. Inną zaletą broni jest zastosowanie w niej opcji ZOOMVIEW, która pozwala na wzięcie celu na muszkę i natychmiastowe zbliżenie, przez co wróg jest większy, a więc łatwiejszy do wyeliminowania. A najlepsze jest to, że przybliżając obraz nie zauważamy żadnych pikseli. Wszystko wygląda tak ładnie, jak z oddali. Czasem celując w jakąś sylwetkę możemy dostrzec maleńkie szczegóły, takie jak filiżanka w ręku itp.

MDK zostaje tworzona przez ekipę Shiny Entertainment, tę samą, która spłodziła Earthworm Jima. Gra niewątpliwie stanie się przebojem, gdyż oferuje coś zupełnie innego niż mieliśmy dotychczas. Niebanalna fabuła, ciekawe efekty, świetne wykonanie i niesamowity nastrój, powinny ustawić tę grę na czele najbardziej oczekiwanych gier tego roku.

Eldgar

wydawca .... *Interplay*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Grudzień*

Deathtrap Dungeon

Ostatnimi czasy grono miłośników [redacted] systematycznie wzrasta i [redacted] dziwnego, gdyż programy z tego gatunku oprócz niesamowitego nastroju pozwalają [redacted] miarę interaktywnie oddziaływać [redacted] sterowanego przez [redacted]



Od naszej woli zależy czy będziemy odpoczywać, posilać się, walczyć, bądź odsypiać ciężką wędrówkę. W miarę potrzeby istnieje zawsze możliwość leczenia własnych ran, aplikowania sobie różnego typu lekarstw itp. Widać więc, że gracz ma szeroką gamę możliwości prowadzenia rozgrywki. Jedną z najnowszych propozycji, adresowaną do miłośników tego gatunku, jest Deathtrap Dungeon. I choć gra nie trzyma się ściśle kanonów rasowej RPG (co jest ostatnio coraz częstsze), gdyż umiejętnie wpleciono tu elementy zwykłej przygodówki, może jej to wyjść tylko „na zdrowie". Fabuła gry oparta została na książkach fantasy autorstwa Iana Livingstona, twórcy słynnej w latach 70. serii książek zwanych gamebooks, które pozwalały na pseudo-interaktywną zabawę. Nad programowaniem Deathtrap Dungeona czuwał Richard Halliwell, ten sam, który wcześniej stworzył takie hiciory jak Warhammer i Space Hulk. Stworzono rewelacyjny, baśniowy świat, pełen sekretnych lochów i zagadek. Podróżując po nim napotkamy mnóstwo postaci: orków, zombie, smoków, kościotrupów, pająków, wojowników — w sumie ponad 55 charakterów, mających niezbyt przyjazne zamiary wobec naszej osoby. Musimy więc twardo walczyć o życie. Bohater, którym kierujemy, zna się na tych sprawach, potrafi zrobić właściwy użytek ze swego ogromnego miecza. Autorzy zapewniają, że sekwencje walki nie będą spowalniać gry — akcja będzie szalenie dynamiczna. Gra zachwyca grafiką, w pełni renderowaną (przypominającą nieco Alone In The Dark) w podwyższonej rozdzielczości oraz animacjami 3D. Lokacje są znakomicie wykonane i posiadają niesamowitą atmosferę, zaś zabawa toczy się na 10 bardzo trudnych poziomach. Nie sposób jednoznacznie określić daty premiery Deathtrap Dungeona, gdyż parokrotnie była już przekładana, widać zatem, że autorzy dokładają wszelkich starań, aby ich produkt był do końca dopracowany.

Eldgar

wydawca .... *Eidos*
platforma .... *PC CD, PSX, Saturn*
premiera .... *Marzec'97*















Ankieta

[redacted] sumiennie i [redacted]. Pomoże to nam w [redacted] tak, aby [redacted]. [redacted] chcesz [redacted] udział w losowaniu [redacted] podaj [redacted]. Termin [redacted] Do [redacted]



[redacted] WingMan Warrior, PS [redacted] Saturn [redacted], oraz 9 [redacted] na PC CD: [redacted] Chaos [redacted] Desert [redacted] of [redacted] Time [redacted] Witchaven i [redacted]. Na PSX dwie gry Casp [redacted]

[redacted]
TORNADO, 00-957 [redacted]
ul. [redacted] 4, [redacted]
[redacted] 02-916 [redacted]
ul. [redacted] 3, [redacted] fax [redacted]
MIRAGE [redacted] 03-933 [redacted] (0-22) [redacted]
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP, 00-855 [redacted]
ul. [redacted] 24-03-14
PSX [redacted] 00-626 [redacted]
ul. [redacted] 25-82-02
[redacted] ul. [redacted]
tel. [redacted] fax [redacted]

A. O TOBIE

1. Płeć
☐ M ☐ K

2. Wiek .... lat

3. Co robisz?
☐ jestem uczniem podstawówki
☐ jestem uczniem szkoły średniej
☐ studiuję
☐ pracuję na 1/2 etatu
☐ pracuję na cały etat
☐ nie pracuję

4. [redacted] (jeśli pracujesz)
....

5. Miesięczne [redacted]
☐ do 800 zł
☐ 801-1500 zł
☐ powyżej 1500 zł

6. Którą stację TV chętnie oglądasz?
☐ TVP 1 ☐ TVP 2
☐ Polsat ☐ TV Polonia
☐ Polonia 1 ☐ TV Wisła
☐ inne ....

7. [redacted] stacji radiowej najchętniej słuchasz?
☐ PR 1 ☐ PR 2
☐ PR 3 ☐ RMF FM
☐ ZET ☐ ESKA
☐ inne ....

8. Jakie pisma [redacted] czytasz?
☐ Bravo ☐ Popcorn
☐ Machina ☐ Luz
☐ Brum ☐ inne ....

9. Co zamierzasz kupić w ciągu najbliższych 12 miesięcy?
☐ kamera wideo
☐ sprzęt HiFi
☐ telefon komórkowy
☐ podłączenie do telewizji kablowej

10. [redacted] często [redacted] kina?
☐ częściej niż raz w tygodniu
☐ raz na tydzień
☐ raz w miesiącu
☐ rzadziej niż raz w miesiącu

11. Co [redacted] największy wpływ [redacted] zakup [redacted] komputerowej?
☐ reklama w TV
☐ reklama w piśmie komputerowym
☐ reklama w piśmie o innej tematyce
☐ opinia kolegi
☐ obejrzenie wersji demo
☐ zobaczenie w sklepie

B. TY I SPRZĘT

12. [redacted] posiadam:
☐ 386 ☐ 486
☐ Pentium ☐ PlayStation
☐ Saturn ☐ Jaguar
☐ Mega Drive ☐ SNES
☐ nie mam wcale
☐ inne ....

13. Co [redacted] kupić [redacted] ciągu najbliższych 12 miesięcy?
☐ napęd CD-ROM
☐ kartę dźwiękową
☐ kartę graficzną
☐ głośniki
☐ modem
☐ drukarkę
☐ monitor
☐ joystick
☐ komputer PC
☐ konsolę PSX
☐ konsolę Saturn
☐ konsolę N64

14. Ile wydałeś [redacted] gry [redacted] ciągu [redacted] 12 miesięcy?
....

15. Czy [redacted] dostęp do [redacted]?
☐ tak
☐ nie
☐ zamierzam się podłączyć

16. [redacted] często grasz?
☐ codziennie
☐ 2-4 razy w tygodniu
☐ raz na tydzień lub jeszcze rzadziej

17. Ulubiony gatunek gier
☐ przygodówki ☐ RPG
☐ strategiczne ☐ symulacyjne
☐ sportowe ☐ bijatyki
☐ wyścigi ☐ ekonomiczne

C. TY I „GK"

18. [redacted] kupujesz GK?
....

18A. [redacted] oprócz Ciebie czyta jeden egzemplarz [redacted] ....

19. [redacted]?
☐ z reklam w innych pismach
☐ zobaczyłeś w kiosku
☐ zobaczyłeś na giełdzie
☐ zobaczyłeś w sklepie komputerowym
☐ od kolegi

20. Czy prenumerujesz [redacted]?
☐ Tak ☐ Nie

21. Czy [redacted] problemy z kupieniem [redacted]?
☐ Tak ☐ Nie

22. [redacted] poszczególne [redacted]? (0 – nie czytam, 1 – kiepsko, 2 – może być, 3 – dobrze)
- Nowość ....
- W toku ....
- Publicystyka ....
- Recenzje ....
- Opisy ....
- Doommania ....
- Strefa Śmierci ....
- Tipsy ....
- Na Wesoło ....
- Giełda ....
- Konkursy ....
- Gry konsolowe ....

23. [redacted] zaaprobowałbyś w GK?
☐ Gry sieciowe/Internet
☐ Manga
☐ Hardware
☐ Opisy gier w postaci komiksu
☐ Listy

24. Co myślisz o naszych [redacted]
☐ w sam raz ☐ za surowo
☐ zbyt pobłażliwie ☐ bez sensu

24A. [redacted] wpływ [redacted] zakup [redacted] Cie[redacted] mają poszczególne działy? (0 – żaden, 1 – mały, 2 – duży)
- News/ W toku ....
- Recenzje ....
- Reklama ....
- Opis przejścia ....
- Opis w Doommanii ....
- Opis w Strefie Śmierci ....

25. [redacted] byłbyś gotów zapłacić [redacted] z krążkiem [redacted]
....

26. [redacted] powinno [redacted] znaleźć [redacted] krążku?
☐ Dema playable supernowości
☐ Dema playable dobrych, niekoniecznie nowych gier
☐ Dema non-playable
☐ Gry shareware
☐ Patche
☐ WAD-y
☐ Screeny zapowiadanych gier

27. Ile byłbyś gotów zapłacić [redacted] GK w objętości [redacted]?
....

28. Jakie pisma kupowałeś [redacted] minionym półroczu? (1 – każdy egzemplarz, 2 – 1-2 numery, 3 – 3-4 numery)
- Amiga Computer Studio ....
- Amiga Magazyn ....
- Bajtek ....
- CD-ROM Magazyn Multimedia ......
- CD Action ....
- CD Magazyn ....
- Chip ....
- Cyber ....
- Enter ....
- Gambler ....
- Gry Komputerowe ....
- Internet ....
- Magazyn Amiga ....
- PC Gamer Po Polsku ....
- PC Gamer z CD ....
- PC Kurier ....
- PC Magazyn Po Polsku ....
- PC World Komputer ....
- Secret Service ....
- Secret Service CD ....
- Świat Gier Komputerowych ....
- Top Secret ....

29. Jakie trzy pisma o grach [redacted] najpopularniejsze [redacted] środowisku?
A. ....
B. ....
C. ....

30. Co generalnie nie podoba [redacted] pismach komputerowych?
....
....
....

32. Czy [redacted] zainteresowany pismem o PSX [redacted] i [redacted] byłbyś gotów [redacted] zapłacić?
☐ Tak .... zł
☐ Nie

33. [redacted] uwagi [redacted]?
....
....
....
....
....
....

34. Jeśli chcesz wziąć udział w losowaniu nagród, to podaj adres:
....
....
....

HISTORIA POWSTANIA A.D. 2044

Jak narodził się projekt AD 2044? Dokładnie tak samo, jak większość innych pomysłów na gry...

Dawno, dawno temu, dokładnie 2 stycznia 1994 roku, Roland Pantoła (późniejszy szef grupy i reżyser całości) podjął decyzję, dotyczącą przeniesienia jednej ze swoich wcześniejszych gier z Atari na komputery klasy IBM. Roland, jako autor wielu bardzo popularnych gier (m.in. Klątwa, Władcy Ciemności), doskonale zdawał sobie sprawę z oczekiwań graczy, dotyczących nowo powstających produktów. Nie zawracał sobie głowy wymyśleniem nowego scenariusza, słusznie uważając, że przeniesienie jednej z wcześniejszych gier na nowy typ komputera będzie doskonałym sprawdzianem nowo nabytych umiejętności. Jego wybór padł na AD 2044 i na bazie scenariusza tej właśnie gry, rozpoczął pracę. Oczywiście, w trakcie procesu tworzenia, scenariusz ogromnie się rozrósł i praktycznie zupełnie zmienił, tak że jego ostateczna wersja niewiele przypomina pierwowzór.

Stworzenie pierwszych grafik, jeszcze w niskiej rozdzielczości, zajęło kilka miesięcy. Warsztatem pracy autora był wtedy 386 z 4 MB RAM. Ciekawostką jest fakt, że pomieszczenia wyrenderowane jako pierwsze nie zostały wykorzystane podczas prac nad ostateczną wersją produktu – autor potraktował je jako wprawki, decydując się na doskonalenie warsztatu. Pierwsze DEMO gry (jeszcze w rozdzielczości 320x400) powstało w połowie 1994 roku i wtedy właśnie szefowie rzeszowskiego L.K. AVALON, panowie Tomasz Pazdan i Mirosław Liminowicz po raz pierwszy ujrzeli nowe wydanie starego produktu – pierwowzór AD 2044.

Ujęci rewelacyjną grafiką, wyrazili zainteresowanie firmowaniem i finansowaniem produktu. Podpisano umowę, według której projekt miał zostać zakończony w OSIEM miesięcy. Pierwsze ustalenia dotyczące objętości gry mówiły o około 20 dyskietkach instalacyjnych. Nośnik CD nie wchodził wówczas w grę. Jak się później okazało CD-ROM-y opanowały rynek gier i AD 2044 mogło bez przeszkód zwiększyć swoją objętość kilkudziesięciokrotnie, do prawie 1.2 GB. Gdyby gra ukazała się w 1995 roku mogłaby odnieść wielki sukces. Jakie były przyczyny opóźnienia? Ekipa autorska zmieniała swój skład i rozrastała się, co miało ogromny wpływ na przebieg prac. Każdy z twórców usiłował wpłynąć na ostateczny kształt gry, umieszczając w pracy elementy własnej osobowości. Ponieważ do prac zaangażowano rewelacyjnych grafików (Danuta Sienkowska i Robert Ożóg), producenci zażądali rozbudowania projektu, by w pełni wykorzystać drzemiące w nich możliwości. I w tym momencie okazało się, że barierą jest wydajność sprzętu. Graficy stworzyli bowiem projekt graficzny, którego jedna klatka animacji renderowała się na komputerze P100 z 48 MB RAM (w połowie 1995 roku był to rewelacyjny sprzęt) prawie 2 godziny, a na każdą sekundę animacji potrzeba takich klatek 15. Ów projekt, ku niezadowoleniu autora, musiał zostać nieco uproszczony, ale między innymi dlatego gra została w ogóle ukończona. Właściwie ostateczny wygląd gry jest czymś różniącym się od początkowych zamierzeń, jednak autorzy zapewniają, że dokonywano tylko zmian „na lepsze". Panel kontrolny gry powstawał trzy razy, ponieważ autorzy nie mogli ustalić, który z projektów jest wystarczająco dobry. Wciąż nowe pomysły wnoszone w czasie realizacji, ulepszenia programowe i chęć wykorzystania do maksimum możliwości sprzętowych spowodowały kilkukrotne przesunięcie terminu zakończenia prac.

Kolejnym krokiem do sukcesu było stworzenie muzyki (powstało jej ponad siedemdziesiąt minut) oraz podłożenie głosu (dubbing), który wykonali profesjonalni aktorzy z rzeszowskiego Teatru Lalek. Poszczególne partie tekstu nagrano w studiu dźwiękowym i tak powstałe wavy dołączono do gry. Początkowo chciano, żeby w grze przygrywała muzyka audio a nie MIDI. Okazało się jednak, że muzykę i animacje odtwarza ta sama głowica, zaś nawet napędy 8-krotnej prędkości zwalniają do pojedynczej przy odtwarzaniu muzyki audio.

Wszystkie wnętrza powstawały najpierw na papierze w postaci szkiców i malunków. Potem „obrabiano" je w 3D Studio. Szkielety powstawały całkowicie ręcznie, a większość map (ściany, obicia mebli itp.) była malowana, potem skanowana, a następnie za pomocą 3D Studio nakładana na szkielety. Niesamowite intro powstało od początku do końca we wnętrzu komputera, przy udziale wyobraźni programistów.

Zabawna sytuacja miała miejsce w momencie poszukiwania niemowlaka, mającego wystąpić w zakończeniu gry. Podobno rodzi się wielu chłopców, ale wtedy gdy są potrzebni, to ich nie ma. A tak poważnie, to jeden z ojców, któremu zaproponowano uwiecznienie dziecka w grze, nie zgodził się argumentując, że „zauroczy mu się dziecko!!!". Na szczęście kilka dni później przyszedł na świat Kuba Pisarek i za zgodą światłych rodziców wystąpił jako jedyny żywy aktor w grze.

Odrębna sprawa to testowanie „gotowego" produktu. Zajęło ono prawie dwa miesiące i dopiero w 13 wersji testerzy nie znaleźli błędu. Najwięcej problemów wyniknęło na styku systemu Windows95 i gry, ale wszystkie udało się pokonać i płytki CD tzw. „matki" mogły nareszcie pojechać do tłoczni. Całkowity budżet projektu zamknął się kwotą prawie 2 miliardów starych złotych, czyli 80 000 USD.

Jak to się skończyło? Dobrze, jak to w bajkach bywa! Mamy wreszcie polską grę, która jakością nie ustępuje zachodnim produkcjom tego typu. Wspaniała, renderowana grafika, kilkuminutowe intro, przyjemna muzyka i wciągająca fabuła. Dodajmy do tego profesjonalny dubbing i niezwykle bogatą paletę kolorystyczną programu (16 milionów kolorów, a otrzymamy właśnie AD 2044. Myślę, że powinniśmy cieszyć się z tego, że autorzy zrezygnowali w końcu z prób stworzenia gry doskonałej. Dzięki temu AD 2044 być może nie jest wolne od pewnych niedociągnięć, ale zaistniało na rynku. 9 września 1996 – premiera – stał się wielkim świętem

Mamy wreszcie polską grę, która jakością nie ustępuje zachodnim produkcjom.

dla osób związanych ze stworzeniem tej rewelacyjnej gry przygodowej.

Pod koniec prac nad projektem, jedna z dużych zachodnich firm software'owych chciała podkupić cały zespół tworzący AD 2044. Autorzy odrzucili jednak tę ofertę i zdecydowali się (po zasłużonych urlopach) rozpocząć pracę nad kolejnym programem. Ekipa jeszcze bardziej rozrosła się, ale i zamierzenia są olbrzymie. Efekt powinniśmy zobaczyć za rok, ale... może się to trochę przesunąć.

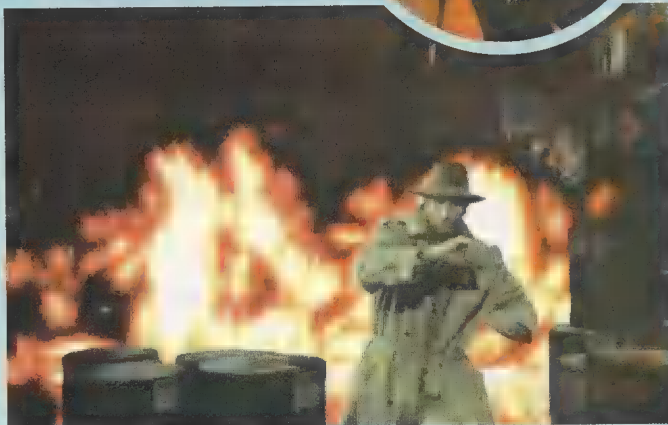
Agnes



Pandora Directive

...Ta wręcz nieprawdopodobna historia wydarzyła się naprawdę. W lipcu 1947 [redacted] wszystkie amerykańskie i zachodnioeuropejskie agencje [redacted] i rozgłośnie radiowe doniosły:

... - 2 lipca 1947 roku [redacted] pobliżu miasta [redacted] [redacted] stanie Nowy Meksyk w [redacted] [redacted] [redacted] katastrofy lotniczej. W pobliżu lotniczej bazy wojskowej w [redacted] lądował awaryjnie pojazd latający. Obiekt został przejęty [redacted] wojsko i dostarczony natychmiast [redacted] koszar. Wydaje się, [redacted] pojawiające się [redacted] częściej pogłoski [redacted] latających talerzach znalazły wreszcie [redacted] potwierdzenie. Według oświadczenia rzecznika [redacted] armii [redacted] – porucznika [redacted] [redacted] – biuro wywiadowcze [redacted] eskadry bombowej [redacted] Armii weszło [redacted] tym dniu w posiadanie takiego uszkodzonego pojazdu -...

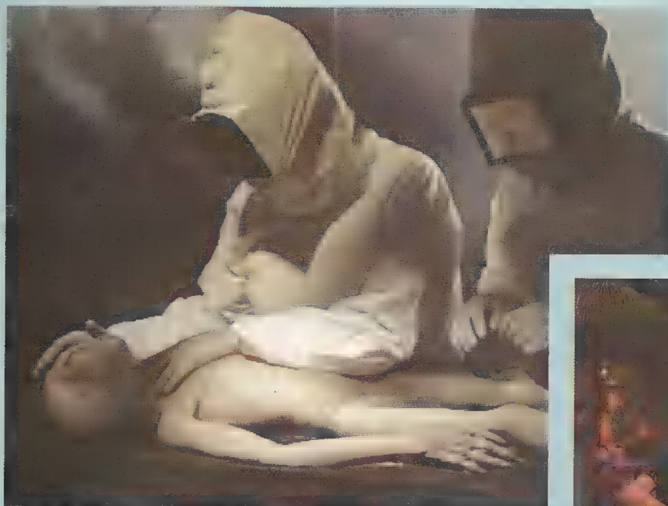




To sensacyjne wydarzenie – w które wprost trudno uwierzyć – zostało przyjęte przez firmę wydawniczą Access Software za kanwę scenariusza przygodowej gry The Pandora Directive. Do miejsca – w którym przerwałem prasową relację – wydarzenia z Roswell łatwo odnaleźć i potwierdzić, jeśli ma się dostęp do odpowiednich archiwalnych roczników gazet. Jednakże dalszy ciąg tej historii jest bardzo powikłany, pełny przemilczeń, niedomówień i niejasności. Już w kilka godzin po sensacyjnym oświadczeniu rzecznika armii USA – zostało ono zdementowane. Poinformowano opinię publiczną, że za UFO wzięto omyłkowo meteorologiczną balonową sondę badawczą. Można by było przejść nad tym do porządku dziennego – gdyby nie to, że sprawa odżyła w wiele lat później. Za prezydentury Jimmy Cartera zostały niespodziewanie ujawnione niektóre tajemnice słynnej operacji Majestic 12. Kryptonimem tym nazwano operację badania zwłok czterech kosmitów-hominidów, znalezionych we wraku owego latającego spodka, który spadł w 1947 roku w Roswell. Sprawa ta została jednak szybko wyciszona i ponownie zniknęła na wiele lat z łamów prasowych. Niedawno ponownie okazało się, że opublikowane sensacje mają twardy żywot i swój dalszy ciąg. Ostatnio świat obiegła udokumentowana zdjęciami informacja, że jeden z wojskowych uczestniczących w operacji Majestic 12, na polecenie swych przełożonych sfilmował przebieg sekcji zwłok hominidów. Ze względu na absolutną sensacyjność wydarzenia, człowiek ten przed 49 laty potajemnie wykonał dla siebie kopię filmu-matki, liczącego 18 minut czasu projekcji. Przez wszystkie te lata przechowywał kopię filmu u siebie. Niedawno zmuszony trudnymi warunkami materialnymi, sprzedał za 150 tys. dolarów sensacyjną taśmę brytyjskiemu filmowcowi Rayowi Santini. Film ukazuje sekcję zwłok jednego z czterech hominidów. Na stole prosektoryjnym widać człekokształtną postać o krótkim i dość pękatym tułowiu. Głowa kosmity jest wielka i pozbawiona włosów. Na twarzy widać wielkie i wypukłe, pozbawione brwi i rzęs oczy, maleńki nos oraz rozchylone usta pozbawione warg. Kończyny hominida liczą po sześć palców. Na filmie pokazano m.in. wyjmowanie wnętrzności z jamy brzusznej hominida oraz otwarcie jego czaszki celem wydobycia mózgu. Rozgorzała dyskusja na temat autentyczności filmu, która jest podważana. Szczególne wątpliwości budzi widoczny na ścianie salki prosektoryjnej aparat telefoniczny. Posiada on tzw. sznur skrętny, a wiadomo, że kable takie weszły do użycia dopiero w kilkanaście lat po roku 1947. Zostawmy jednak w spokoju prasowe rewelacje i powróćmy do przygodowej gry komputero-











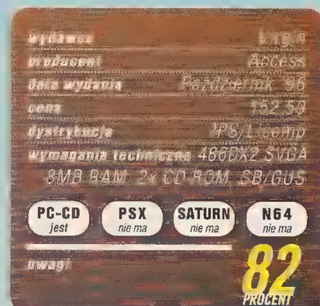
wej The Pandora Directive, do której sprzedaży właśnie przystąpiła firma IPS Computer Group. Akcja Pandory rozpoczyna się w 2043 roku w San Francisco. U progu nowego tysiąclecia rozpętana została na naszej planecie Trzecia Wojna Światowa. Nuklearne ciosy wymieniano zaledwie kilka godzin, lecz wystarczyły one w zupełności, by pokryć nasz glob radioaktywnymi rumowiskami zabudowań wielkich metropolii i ośrodków przemysłowych. San Francisco doznało również zniszczeń, choć relatywnie mniejszych, niż szereg innych wielkich miast USA. Nuklearne eksplozje dokonały ponadto poważnej erozji warstwy ozonowej chroniącej Ziemię. Wzmożone promieniowanie kosmicznych cząstek o wysokiej energii w połączeniu z promieniowaniem radioaktywnym spowodowało, że do metryk urodzenia ludzi wprowadzono dwie nowe rubryki: mutant i normal. Z tych samych powodów – ludzkość została zmuszona do przejścia na nocny tryb życia. Dla przykładu – godzinę pracy urzędów i banków przesunięto z dziewiątej rano na dziewiątą wieczór.

W tym nieciekawym i skażonym radioaktywnie futurystycznym świecie odnajdujemy naszego starego znajomego z gry Under A Killing Moon (a także uprzednio z gier Mean Streets i Martin Memorandum). Jest nim Tex Murphy, sympatyczny facet dobiegający czterdziestki, rozwiedziony, cierpiący na notoryczny brak forsy i prowadzący jednoosobowe biuro detektywistyczne. Swą siedzibę ma w najgorszej – bo mutanckiej dzielnicy miasta, w obskurnej norze, ironicznie nazywanej Hotelem Ritz. Spożywając posiłek w miejscowej knajpie – Tex zostaje skontaktowany z tajemniczym facetem. Ten zleca mu za 500 zielonych (plus niezbędne wydatki) odnalezienie innego, nie mniej tajemniczego faceta, który zaginął bez wieści. Murphy – niepewny za co zje jutrzejszy obiad – podejmuje zlecenie z entuzjazmem. Kiedy jednak wpadnie na trop sprawy – zorientuje się, że zaginiony jest wojskowym, który wie, co wydarzyło się na poligonie koło bazy w Roswell w lipcu 1947 roku. Tex pojmie wówczas, że nie tylko on poszukuje tego zaginionego oraz to, w jaką paskudną kabałę dał się zaplątać. Tex Murphy jest bliski rozwikłania najbardziej strzeżonej tajemnicy Rządu Stanów Zjednoczonych. Do ujawnienia jej nie chce jednak dopuścić potężna i najbardziej bezwzględna organizacja świata, zwana enigmatycznie Agencją. W The Pandora Directive – sensacyjne wątki o awarii statku kosmitów przeplatać się będą z nie mniej sensacyjnymi wydarzeniami z zaginionej cywilizacji Majów. **Gra The Pandora Directive oparta jest na znanej w Stanach Zjednoczonych powieści Aarona Connersa.** Została ona zrealizowana przy zastosowaniu najnowocześniejszych technik programowania. Grający porusza się swobodnie we wszystkich kierunkach wirtualnego świata 3D, bez ograniczeń nakładanych przez renderowane ścieżki. Ten świat uzupełniony jest eksponowaniem licznych wstawek sekwencji filmowych, podkreślających pełną napięcia, tajemnicza i mroczną atmosferę gry. O Pandorze można z przekonaniem powiedzieć, że jest grą interaktywną. Do wyboru proponowane są trzy całkowicie różne ścieżki narracji prowadzące do siedmiu różnych zakończeń akcji gry. Ścieżki te są oddaniem różnych postaw bohatera gry (dzielna, taka sobie i oportunistyczna) i mogą być w trakcie gry miksowane, prowadząc do nieoczekiwanych wydarzeń. Jak zwykle w tego rodzaju grach przygodowych, konieczna jest elementarna przynajmniej znajomość języka angielskiego. Dużym ułatwieniem w rozumieniu dialogów w tym języku jest opcja dodatkowego wspomagania dialogów tekstem pisanym. Interfejs gry jest przyjazny i łatwy do opanowania. Istnieje specjalna dwustopniowa, „życzliwa" opcja podpowiedzi z cyklu: jak dalej postępować w grze? Czytelność grafiki świata gry jest dość dobra, a czytelność wstawek filmowych na ogół zadowalająca. Gra w środowisku DOS funkcjonuje bez zastrzeżeń, jednakże w środowisku Windows 95 niektórzy użytkownicy słabszych konfiguracji sprzętowych mogą (lecz nie muszą) napotkać na drobne kłopoty. Sądzę, że gra The Pandora Directive zadowoli nawet wymagających fanów gier przygodowych, jednakże pod warunkiem rozumienia przez nich treści angielskich dialogów.

Reset



Interfejs gry jest przyjazny i łatwy do opanowania. Istnieje specjalna dwustopniowa, „życzliwa" opcja podpowiedzi z cyklu: jak dalej postępować w grze?



wydawca	[illegible]
producent	Access
data wydania	Październik '96
cena	152,50
dystrybucja	IPS/[illegible]
wymagania techniczne	486DX2 SVGA 8MB RAM 2x CD-ROM SB/GUS

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | N64 nie ma

uwagi:

82 PROCENT

Crusader: No Regret

Rok temu spędzaliśmy liczne bezsenne nocy nad grą Crusader: No Remorse. Wygląda na to, że po zakupie sequela No Regret – będziemy znowu przysypiać za dnia...



Powyższe dwa zdania są właściwie syntezą oceny, wydanej przez Origin nowej gry przygodowo-zręcznościowej, Crusader: No Regret, której sprzedaż właśnie rozpoczęła firma IPS Computer Group. No Regret jest wiernym sequelem – dalszym ciągiem pierwszej części gry. Nosiła ona tytuł: Crusader – No Remorse i była wielkim światowym przebojem ubiegłorocznej jesieni. Obydwie te gry mają wspólny – zresztą doskonały - rodzaj pięknej izometrycznej grafiki SVGA, ten sam styl scenerii, gadgetów, dźwigni, przycisków i systemów alarmowych oraz ten sam przyjazny charakter interfejsu sterowania grą. **_Istnieje [illegible] drugorzędnych nowych gadgetów, [illegible] [illegible]dniczą nowością w sequelu No Regret są jego [illegible] poziomy. [illegible] akcja [illegible] [illegible] się tym [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible] Konsorcjum Ekonomicznego [illegible] Księżycu._** Nowych poziomów starej gry jest dziesięć i od razu przyznajmy, że wszystkie są doskonałe. Inne firmy wydawnicze nazywają tego rodzaju kontynuacje nowymi misjami do podstawowych wydań gier. Jestem pewny, że fanom Crusadera będą z pewnością obojętne subtelności nazewnictwa. Ważne jest to, że w No Regret gra się „po staremu" czyli świetnie, adrenalina płynie strugami, a serce grającego bije przyspieszonym, choć równym rytmem. Przypomnę, że w prestiżowym magazynie gier PC GAMER, wydawanym również w wersji polskiej, sequel ten otrzymał rekomendację miesiąca października – co mówi samo za siebie. Nowe misje Crusadera są trudniejsze, a nad odkryciem i przeprowadzeniem właściwych wariantów strategicznych w wyższych poziomach nieraz przyjdzie się dobrze natrudzić. Przeciwnicy Czerwonego Snajpera są jakby ździebko inteligentniejsi. Ambitnych graczy, przywykłych do grania na najwyższym poziomie trudności pragnę uprzedzić, że tym razem będą musieli skapitulować. Powiedzmy sobie otwarcie – na najwyższym poziomie No Regret można przeżyć najwyżej kilka sekund, a nieustanne zapisywanie stanu gry prędko staje się nudne. Za to na pozostałych poziomach trudności – każdy z pewnością znajdzie dla siebie „małe co nieco". Trzeba przyznać, że filmowe intro i dalsze filmowe wstawki są ozdobą gry, a treść i forma Helpu wywoływanego klawiszem F3 jest doprowadzona do perfekcji. Posiadaczy procesorów 486DX/66 zapewniam, że obsłużą one zadowalająco grę, ale 12 lub 16 MB RAM będzie dla biegu No Regret bardzo mile widziane. Będę niecierpliwie oczekiwał na dalsze poziomy Crusadera, choć przyznam, że wolałbym je już rozgrywać, operując w dowolnym kierunku trójwymiarowego świata 3D typu Doom czy Duke Nukem. Ale wówczas może to już by nie był stary dobry Crusader?

Reset



Nowe misje Crusadera są trudniejsze, a nad odkryciem i przeprowadzeniem właściwych wariantów strategicznych w wyższych poziomach nieraz przyjdzie się dobrze natrudzić.

wydawca	Electronic Arts
producent	Origin
data wydania	Październik 96
cena	134.20
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	486DX2 SVGA 8MB RAM, 2x CD ROM, SB/GUS

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | N64 nie ma

uwagi

82 PROCENT







Azraels Tear

Wcielasz się [redacted] postać Raptora, włamy-[redacted] i złodzieja rodem z XXI wieku. Osobnicy określani tym mianem specjalizują się [redacted] kradzieżach obiektów archeologicznych [redacted] wyjątkowej wartości. [redacted] „pracy" [redacted] im profesjonalne wyszkolenie [redacted] najnowocześniejsza technologia, jak np. hełm [redacted] 2 będący niezastąpionym źródłem informacji. Tym [redacted] zwycięzcą zostanie ten, kto zdobędzie legendarnego Świętego Graala.

Srę można zaliczyć do grona przygodówek, ale atmosferą przypomina typowe RPG. Wszyscy miłośnicy rozkosznej absurdalności, rysunkowej grafiki, humoru i „papuziej" kolorystyki nie mają czego tu szukać. Tutaj wszystko jest poważne, tajemnicze i mimo pozornego spokoju, nietrudno o śmierć. O lekką klaustrofobię przyprawia wędrówka przez kilometrowe podziemne korytarze, ale też można trafić na ogromne pomieszczenia i monumentalne budowle w gotyckim stylu. Azrael's Tear kojarzy mi się z Zork Nemesis i Frankensteinem. Podobnie jak tam, teren oglądamy oczami kierowanej przez nas postaci, zaś rozgrywka to rozszyfrowywanie enigmatycznych wskazówek (kartki, książki, napisy na ścianach, freski itp.), uruchamianie różnych maszynerii, wciskanie przycisków, przesuwanie dźwigni, inteligentne rozmowy oraz odnajdywanie i właściwe wykorzystywanie przedmiotów. W wyniku naszych działań zyskujemy dostęp do nowych pomieszczeń, przejść, maszyn itp., a każda kolejna rozwikłana zagadka przybliża nas do Świętego Graala. Na naszej drodze spotkamy przeróżne kreatury. Oczywiście niektóre z nich należy eksterminować, ale w większości przypadków bardziej przydatny jest sprawnie analizujący umysł i rozmowa niż karabin. Obszar akcji gry jest szalenie rozbudowany. Gram w nią już od tygodnia praktycznie bez zacięć, a nie jestem w stanie powiedzieć, jak jeszcze mam daleko do końca. Grafika jest trójwymiarowa, renderowana w czasie rzeczywistym. Posiadaczy słabszych konfiguracji sprzętowych np. 486DX4 czeka wiele niemiłych niespodzianek. Nawet na najwyższej rozdzielczości widać pikselizację np. podłogi, co uniemożliwia odczytywanie napisów z bliskiej odległości i utrudnia znajdywanie przedmiotów. Oczywiście, podniesienie jakości obrazu bardzo niekorzystnie wpływa na szybkość, dlatego optymalne wydaje się używanie opcji auto (4), kiedy to poruszamy się w najniższej rozdzielczości, a w najwyższej oglądamy otoczenie, gdy nie przemieszczamy się.

Teren badamy za pomocą kursora, który zmienia się w odpowiednią ikonę czynności, jaką możemy wykonać na danym obiekcie. Bardzo pomocny jest skaner — informuje nas o istocie sprawdzanego przedmiotu i sugeruje działanie, a także analizuje pomieszczenia (liczba wyjść, obecność żywych istot itp.), do których mamy wejść, dzięki czemu niejednokrotnie można uniknąć przykrych niespodzianek. Trochę denerwujące jest czekanie na koniec skanowania lokacji, które przeprowadzane jest każdorazowo, nawet jeżeli już w niej byliśmy i wiemy czego się spodziewać. Duża jest śmiertelność naszego bohatera. Tutaj można utonąć nawet w wodzie po kolana! Mało funkcjonalna jest też mapa. Widok z góry pomieszczenia, w którym się aktualnie znajdujemy, wraz z odnośnikami do najbliższych lokacji. Taka prezentacja nie pozwala ogarnąć całościowo pola gry i utrudnia orientację w terenie. Także interfejs można by trochę zredukować graficznie, np. do paska u dołu ekranu, a zamiast samych nazw posiadanych przedmiotów zamieścić ich wizerunki. W czasie rozmowy, z boku ekranu widoczne są kwestie, których możemy użyć. Niestety, w czasie rozmowy obowiązuje nas pewien limit. Nie możemy zadawać pytań aż do wyczerpania możliwości. Dodatkowym utrudnieniem jest to, że postacie odpowiadają tylko „słownie" — nie ma opcji jednoczesnego pojawiania się tekstu na ekranie. W grze urzekł mnie poziom zagadek. Są dość trudne, ale sensowne — nasze poczynania są jak najbardziej przyczynowo-skutkowe, a więc wystarczy tylko pomyśleć i nie trzeba stosować absurdalnych posunięć, takich jak np. używanie noża do wbijania gwoździ. ***Azrael's Tear jest grą, którą [redacted] jak wyzwanie i co ja-[redacted] powracać [redacted] niej, żeby [redacted] posunąć się [redacted] kilka [redacted] przodu [redacted] poszukiwaniach Świętego [redacted].*** Doskonała jest też oprawa dźwiękowa — dzięki różnorodnym odgłosom łatwiej orientujemy się w lokacji, dzięki nim znamy efekt naszych działań (np. słyszymy, że odcięliśmy odpływ wody do zalanego pomieszczenia), a ta atmosfera (ciekawe, jak się będziecie czuć, słysząc ryk zmutowanego dinozaura tuż za plecami)! Muzyka zmienia się odpowiednio w zależności od lokacji i nastroju. Inna jest, gdy zagraża nam niebezpieczeństwo, a inna gdy rozmawiamy np. z duchem. Gry jeszcze nie ukończyłam, więc nie wiem czy jest liniowa. Do tej pory nie zauważyłam czy pozytywny efekt można osiągnąć na kilka sposobów, np. głaz z kluczem można rozkruszyć kruszarką albo piłą, ale tylko używając piły nie zniszczymy klucza. Gra jest doskonała pod kątem wizualnym i dźwiękowym, ma także interesującą, inteligentną fabułę, ale obawiam się, że z powodu bariery językowej, wysokich wymagań sprzętowych i ambitnych zagadek nie może liczyć na zbyt duże grono odbiorców, szczególnie w Polsce, ale byłabym mile zaskoczona, gdyby stało się inaczej. Ciekawym chwytem reklamowym jest dołączenie do gry „postarzonego" listu-testamentu Sir Guya, jednego z rycerzy Zakonu Templariuszy, oraz przedstawienie instrukcji w formie przewodnika dla użytkowników hełmu MS2.

Agnes



...gra jest doskonała pod kątem wizualnym i dźwiękowym, ma także interesującą, inteligentną fabułę...

wydawca	Mindscape
producent	Intelligent Games
data wydania	Październik '96
cena	140.00
dystrybucja	Optimus-Bis
wymagania techniczne	486DX2 SVGA

PC-CD jest | PSX nie ma | SATURN nie ma | N64 nie ma

ocena: 73 PROCENT

Silent Thunder
A-10 Tank Killer 2

Zdążyliśmy już zapomnieć [redacted] tegorocznych wakacjach. Ale rozpoczynająca się obecnie inwazja nowych tytułów gier nie pozwala zapomnieć, że właśnie wkraczamy [redacted] nowy [redacted] komputero-[redacted] zauroczenia. Konkurencja tej jesieni zapowiada się nadzwyczaj ostra. Jej przedsmak przyniosły prasowe relacje z [redacted] E3 w Los Angeles czy z londyńskiej ECTS. Nadszedł czas, że zapo-[redacted] pozycje zaczynają już ukazywać się [redacted] naszym rynku.



Jako jedna z pierwszych ruszyła do ataku firma Sierra, ze swym nowym tytułem: Silent Thunder – A-10 Thunderbolt II. Polski dystrybutor, IPS Computer Group, oferuje nam już ten nowy i znakomicie sprzedający się w świecie symulator walki myśliwca szturmowego. Warto nadmienić, że łączna sprzedaż Silent Thundera na obydwu półkulach przekroczyła już milion egzemplarzy! A przecież bardzo niedawno miała miejsce premiera tej gry! Być może wielu z Was w tym momencie wzruszy ramionami... Symulator walki myśliwca? Ten temat przerabialiśmy już wielokrotnie! To prawda, że symulatorów lotniczych było już u nas wiele I każdy z nich miał być super! Ale jak to w życiu – rzadko który z nich wybił się (a raczej wzbił się) ponad przeciętność! Zapewne sądzisz, że wśród tych licznych, oglądałeś już doskonały symulator walki myśliwca z superrealistycznym 3D krajobrazem i znakomitymi teksturami terenu. Myślę jednak, że po obejrzeniu Silent Thundera zapewne zmienisz zdanie. Programiści Sierry tym razem dokonali czegoś niezwykłego!

Ale spoko! Zacznijmy od wyjaśnienia – kto jest bohaterem gry Silent Thunder? Otóż jest nim samolot szturmowy US Air Force typu A-10 Thunderbolt II – znany również pod nazwą Warthog (Guziec). Nie ma on równych w atakowaniu z powietrza celów wojskowych, w niszczeniu czołgów oraz instalacji naziemnych. Mówi się, że ten najsłynniejszy pogromca pancernych zagonów jest wręcz samolotem niezniszczalnym. Nawet z płonącym silnikiem, odstrzeloną połową pionowego usterzenia oraz poważnie uszkodzoną sekcją skrzydła, doniesie Cię bezpiecznie do bazy.

Ale o pięknie gry Silent Thunder stanowi nie tylko i nie przede wszystkim sam samolot szturmowy A-10 Thunderbolt II, ten przedmiot pożądania każdego wojskowego pilota. O pięknie gry stanowi przede wszystkim jej koncepcja graficzna oraz sposób animacji tej grafiki! ***Doskonała grafika 3D krajobrazu, bogactwo barw i wierność szczegółów, szczegółowe obiekty 3D terenu, wspaniałe tekstury, budzą nieodparte skojarzenia ze zdjęciami lotniczymi. Firma Sierra wykorzystała tu, opracowaną przez Dynamix nowatorską technologię programowania obiektów 3D i tworzenia terenu.***

W grze Silent Thunder występujesz w roli Jacka Hoggarta – pilota samolotu A-10 Thunderbolt II. Twoim zadaniem będzie wyeliminowanie trzech niebezpiecznych facetów, zagrażających światowemu pokojowi. Pierwszy z nich to Senor Macias, grasujący w dżungli kolumbijskiej. Wredny to typ, ale jeszcze gorszym od niego jest Kim Chee z Korei Północnej, zamierzający w przypływie szaleństwa porwać znaną gwiazdę filmową. Najtrudniejszym Twoim przeciwnikiem będzie jednak zapewne Ali Goni Groceiri, lider organizacji Farwei, jeden z czołowych organizatorów terroryzmu w krajach zachodnich. Gra oferuje trzy znakomicie zróżnicowane terenowo tereny kampanii: pustynne tereny Zatoki Perskiej, piękne górzyste krajobrazy Północnej Korei i pokryte dżunglą stoki wzgórz Kolumbii. Misji w tych sceneriach jest pod dostatkiem i starczy na wiele zimowych wieczorów. To byłoby na tyle, dodam tylko, że porównania tej gry do znanego Wam, starego A-10 Tank Killera nie ma – poza tytułowym samolotem – prawie żadnego. Do tej beczki miodu dodam jednak łyżeczkę dziegciu. Istotnym minusem gry jest pozbawienie jej funkcji autopilota. Wyszukiwanie niewielkiego celu w ogromnej i bardzo zróżnicowanej topografii terenu nie należy ani do łatwych, ani specjalnie ciekawych i w końcu nie o to w grze chodzi!

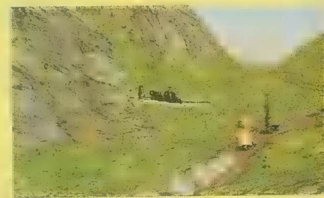
Aby dostać się do tego symulatorowego raju, trzeba jednak dysponować odpowiednią sprzętową przepustką. W stopce niniejszej recenzji podaję wiernie za Sierrą minimalne wymagania sprzętowe. Ale uprzedzam, na 486DX2 gra nie tyle idzie, co „lezie" i to jeszcze z zadyszką. Ten nowy i świetny symulator potraktujmy jako kolejne, tym razem bardzo poważne ostrzeżenie, że gry pisane na procesory serii 486 dobiegają zdecydowanie swego końca, takoż gry pisane na karty SVGA o pamięci zaledwie 512 KB. Szczęśliwym posiadaczom właściwych konfiguracji sprzętowych życzę wspaniałej zabawy.

Reset











wydawca	Sierra
producent	Sierra
data wydania	Już jest
cena	134.20
dystrybucja	IPS
wymagania techniczne	486DX2, SVGA 8MB RAM, CD-ROM, SB, Win 95

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

90 PROCENT

Zapewne sądzisz, że oglądałeś już doskonały symulator walki myśliwca z superrealistycznym 3D krajobrazem i znakomitymi [redacted]mi terenu. Po obejrzeniu Silent Thunder zmienisz zdanie – programiści Sierry dokonali czegoś niezwykłego!



„Moi starzy są w błędzie, myślą, że jak mam szlaban, to nigdzie nie **latam...**"





Microsoft® Hellbender





Monster Truck Madness



Side Winder™ 3D Pro

wszystkich swoich wrogów (oczywiście - tych z gier)

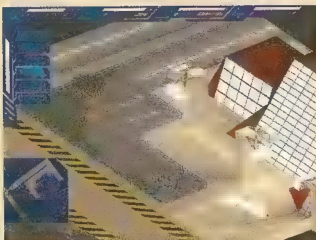


Promocje od 1 listopada 1996r.

Microsoft

Syndicate Wars

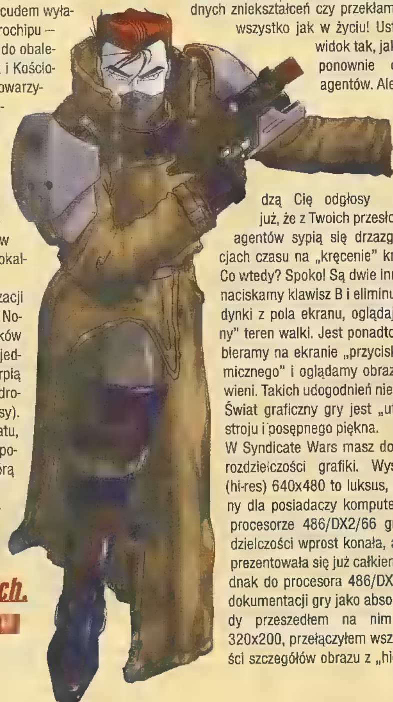
...Brutalny, pełen przemocy świat przyszłości. [redacted] futurystycznym miastem bezprawia zapada głęboka [redacted]. Światło ulicznych latarń, wystaw i okien wydobywa z ciemności ulice. Chodniki zapełniają piesi. Jezdniami przemykają pojedyncze pojazdy. Mienią się [redacted] kolorów wielkie reklamowe wideoekrany. Z [redacted] dochodzą przytłumione odgłosy pojedynczych wystrzałów i rozpaczliwe krzyki ofiar. Skrzyżowanie ulic przemierza [redacted] Twoich agentów. Szybkim krokiem podążają w stronę mrocznego zaułka, [redacted] którym czai się śmierć. Śmierć [redacted] [redacted] imię Zealots... Wtem mrok przeszywają świetliste serie pistoletów Uzi. [redacted] fanatyczni Zeloci prują [redacted] Twoich agentów. Oni nie pozostają im dłużni tłumiąc atak ogniem minigunów i rzutami nuklearnych granatów. W międzyczasie tłum ogarnia panika, sypie się szkło rozbitych latarń i gdzieś eksploduje zaparkowany pojazd. [redacted] chwili [redacted] pustej i ciemniejszej już ulicy zalega cisza. Twoi ludzie podchodzą [redacted] zastygłych zwłok by podnieść leżącą obok broń...





N[redacted] III Targach Gier Komputerowych większość wystawionych komputerów oblegały tłumy zwiedzających. Dało się zauważyć, że szczególnie tłoczno było przy stanowisku z długo oczekiwaną strategiczną grą akcji firmy Bullfrog. Wiem, że IPS dołożył wiele starań, aby rozpocząć sprzedaż Syndicate Wars na tych Targach!

Jak się można było spodziewać, Syndicate Wars powiela stary, lecz znakomity pomysł Syndicate dodając uaktualniony scenariusz. Nie musimy konkurować już z innymi gangami o podział świata owładniętego już przez potężną organizację – Syndykat Eurocorp. Wszyscy bez wyjątku obywatele tego padołu mają wszczepione w potylicę mikrochipy, które sprawiają, że ów wredny i zbrodniczy świat wydaje im się piękny i sprawiedliwy. Ale zawsze znajdzie się kilku facetów, którzy potrafią się ze wszystkiego wyłamać. W tym przedziwnym i niewesołym świecie przyszłości napotkasz, oprócz standardowych mieszkańców klasy C (tych ogłupionych mikrochipem szczęśliwców), mieszkańców klasy U (the Unguided – niepodporządkowani). Nie są oni liczni, lecz Eurocorp traktuje ich jak drzazgę w siedzeniu. Są fenomenem ostatnich miesięcy. Jakimś cudem wyłamali się spod działania mikrochipu – tworzą gangi uliczne i dążą do obalenia zarówno Eurocorpu, jak i Kościoła Nowej Epoki. Całe to towarzystwo uzupełnia jeszcze klasa policjantów o mikrochipach dających ograniczone poczucie realności tego świata, gdyż inaczej nie mogliby pełnić swojej funkcji. Daleko im do roli policji z Syndicate i stanowią w nowej grze raczej element lokalnego folkloru.



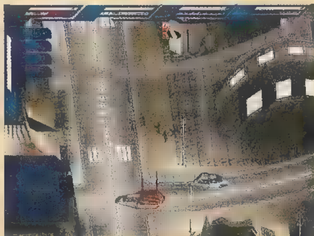
Zapomniałbym o organizacji zwącej siebie Kościołem Nowej Epoki, a swoich członków Zelotami. Wiadomo o nich jedno - chorobliwie nie cierpią Syndykatu (Chyba zazdroszczą im wpływu na masy). Znają technologię Syndykatu, a mają nawet lepszą... Na początku gry masz wybór, którą organizacją zarządzać.

Nowością jest w Syndicate Wars sposób prezentowania izometrycznego środowiska graficznego gry! Teraz jest ono trójwymiarowe. Można nim dowolnie obracać o 360 stopni. Ma to ogromne znaczenie praktyczne, jak i widowiskowe! Wyobraź sobie, że grupę Twoich agentów zasłonił właśnie jakiś budynek i grozi to zaskoczeniem grupy przez wroga. Możliwość dojścia do takiej sytuacji była jedną z nielicznych wad gry Syndicate. A jak jest z tym w Syndicate Wars? Rozwiązanie jest banalnie proste! Obracamy dowolnie teksturowymi bryłami zabudowań całego ekranu. Widok zmienia się, jak krajobraz oglądany z lecącego po okręgu helikoptera. Żadnych zniekształceń czy przekłamań perspektywy – wszystko jak w życiu! Ustawiamy dokładnie widok tak, jak jest to potrzebne i ponownie oglądamy Twoich agentów. Ale ta czynność zabiera kilka sekund. Może być, że sekund tych zabraknie, gdyż właśnie dochodzą Cię odgłosy strzałów i wiesz już, że z Twoich przesłoniętych budynkiem agentów sypią się drzazgi. W takich sytuacjach czasu na „kręcenie" krajobrazem nie ma! Co wtedy? Spoko! Są dwie inne możliwości. Albo naciskamy klawisz B i eliminujemy wszystkie budynki z pola ekranu, oglądając „nie zabudowany" teren walki. Jest ponadto drugi sposób. Wybieramy na ekranie „przycisk zobrazowania termicznego" i oglądamy obraz terenu w podczerwieni. Takich udogodnień nie sposób nie polubić! Świat graficzny gry jest „utrafiony", pełen nastroju i posępnego piękna.

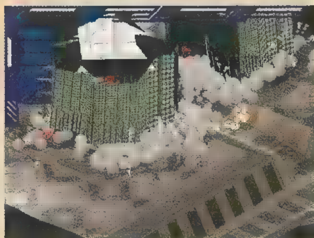
W Syndicate Wars masz do wyboru dwa tryby rozdzielczości grafiki. Wysoka rozdzielczość (hi-res) 640x480 to luksus, praktycznie dostępny dla posiadaczy komputerów z Pentium. Na procesorze 486/DX2/66 gra w wysokiej rozdzielczości wprost konała, ale na Pentium 133 prezentowała się już całkiem nieźle. Wróćmy jednak do procesora 486/DX/66 podawanego w dokumentacji gry jako absolutne minimum. Kiedy przeszedłem na nim na rozdzielczość 320x200, przełączyłem wszystkie opcje wierności szczegółów obrazu z „high" na „low" i z bó-

Syndicate Wars zaliczyć trzeba do gier wybitnych. Takich gier, do których z przyjemnością [redacted] się i po kwartale, i po upływie roku!



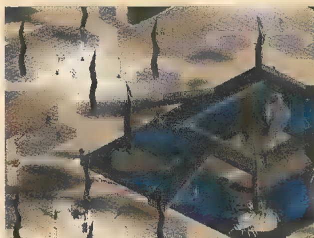






lem serca zrezygnowałem z „Billboard Movies" (ekrany z ogłoszeniami) – gra Syndicate Wars zaczęła prawidłowo funkcjonować, choć nie bez pewnej zadyszki. To zubożenie grafiki nie zabiło na szczęście samej gry.

Eksplozje w tej grze przewyższają wszystko, co dotychczas oglądałem, być może nawet włącznie z efektami pirotechnicznymi Crusadera 2. O tym nie będę się w tym miejscu rozwodził, to trzeba po prostu ujrzeć „naocznie". Nie będę również rozwodził się nad nowymi środkami rażenia...



Początkowo denerwował mnie nowy system zasilania podręcznego arsenału agentów, by po chwili odkryć w nim geniusz. W Syndicate Wars magazynek jest pojęciem z lamusa. Wszystkie bronie zasilane są z przenoszonego przez każdego agenta reaktora mającego konkretną moc wyjściową. Jest ona ważna o tyle, że każda broń pobiera określone porcje energii przechowywanej w kondensatorach. Z reguły lepsza żre jej więcej. Może więc i w praktyce dochodzi do takiej sytuacji, że w walce z hordami napastników lepsza jest broń o mniejszej sile rażenia, ale za to cechująca się dużą szybkostrzelnością. Ratunkiem z tej sytuacji jest opracowywanie dla Twych agentów nowych biomodułów, które posiadają wydajniejsze reaktory i kondensatory. Faktem jednak jest, że minigun jest bronią numero uno do czasu wynalezienia modułu trzeciej generacji. Lepiej zrób to szybko.

Istotnych mankamentem Syndicate Wars jest niemożność natychmiastowego przejścia (w razie potrzeby) specjalnym klawiszem do obrazu zgrupowanych agentów. Wyszukiwanie na skanerze celów misji zmusza do częstego penetrowania monitorem terenu całego miasta. Wskazania skanera łatwo można błędnie zinterpretować – najlepiej więc sprawdzić na ekranie podejrzany fragment miasta. W tym czasie nie można oczywiście obserwować swoich agentów. Ale właśnie wtedy Twoich agentów może dopaść wróg. Zanim odnajdziesz swoją grupę, dawno może być już „po wszystkim". W praktyce zdarza się to nierzadko! Zapytacie – no dobrze, a co robić, kiedy agenci nie chodzą w jednej grupie? Odpowiadam więc – wtedy kolejnym przyciśnięciem tego samego klawisza powinno się uzyskiwać natychmiastowy dostęp do poszczególnych agentów lub do mniejszych ich grup. Prawda o taktyce grupowania agentów w Syndicate Wars zaś jest taka, że w znakomitej większości misji winni oni chodzić razem, w jednej grupie! Mniejszych mankamentów „interfejsowych" mógłbym wyliczyć jeszcze kilka, ale byłaby to małostkowa próba podważania bezdyskusyjnego piękna tej gry. Bo Syndicate Wars zaliczyć trzeba do – niezbyt licznych przecież – gier wybitnych. Takich gier, do których z przyjemnością powraca się i po kwartale, i po upływie roku! Świetny pomysł, doskonała grafika i nastrojowość, nowatorskie operowanie graficznym środowiskiem 3D, znakomite efekty audio i tło muzyczne (do wyboru trzy jego rodzaje) – dają w sumie produkt najwyższej klasy. Syndicate Wars trzeba kupić I trzeba przeżyć!

Reset

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
data wydania	Pańdziernik '96
cena	134,20
[illegible]	[illegible]
wymagania techniczne	[illegible]

PC-CD	PSX	SATU[illegible]	[illegible]
jest	nie ma	nie ma	nie ma

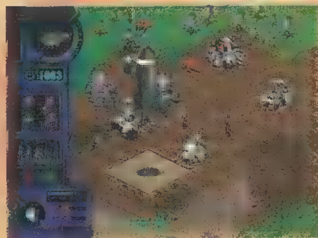
uwagi

92 PROCENT

Gene Wars

[redacted] przypomina Warcrafta w wersji przyszłościowej, połączonego z Lemingami. Tak jak [redacted] Warcrafcie wszystkie budynki i jednostki są wprowa-[redacted] stopniowo, żeby nie zarzucić gra-[redacted] zbyt dużą ilością wiedzy, [redacted] zabawa podzielona jest [redacted] misje, które [redacted] kolei należy wykonywać. Z Lemingów wyciągnięto postawienie przed graczem konkretnego zadania. Nieważne, ile kreatur i kasy stracisz, najważniejsze, żeby wykonać misję.

Rozpoczęła się 3 era w galaktyce. Ludzie poznali sposób na podróżowanie pomiędzy układami słonecznymi, dzięki któremu ekspansja gatunku ludzkiego zaczęła narastać w nieustającym tempie. Lecz byłoby to zbyt piękne. W naszej galaktyce trzy inne rasy także były w rozkwicie: jaszczurowaci Sauriansi, wielkogłowi Bohemiansi i wielkonosi Schnozzoidzi. We wszechświecie zaczęło brakować miejsca dla wszystkich. Jedynym rozwiązaniem była WOJNA. Już po kilku latach rzeźni coraz mniej planet nadawało się do zamieszkania, większość została nieodwracalnie skażona, roślinność zanikła, a zwierzęta



wymarły. Biliony niewinnych istot pozbawiono życia. Kosmos wypełniał się szarymi, pustymi planetami, [redacted] żadna ze stron nie wydawała się zyskiwać przewagi nad resztą. Wszystkie rasy niszczyły to, czego same nie mogły wykorzystać. Galaktyka umierała! Jeszcze kilkadziesiąt lat destrukcyjnego procederu i żaden z uczestników wojny nie miałby miejsca do życia, ale wojna mogłaby trwać nadal. Rzeczy zmieniły swój bieg, gdy Bohemiański dowódca Jean-Luc Pontiac zadecydował, że ogromny czarny monolit, który został właśnie odnaleziony za 9 satelitą słońca Colcombet, jest statkiem Saurońskich sabotażystów. Potężne działa neulonowe zostały skierowane i ustawione na maksymalną moc, w celu zniszczenia wrogiego obiektu. Ogromna dawka energii, która trafiła w przedziwny obiekt, odbiła się w zadziwiający sposób i trafiła kolonię Bohemiansów, zabijając 40.000 przyjaciół I żołnierzy. Zanim Jean-Luc zdążył się dowiedzieć, co się stało, z ciemności wyłonił się obiekt, przypominający skrystalizowaną planetę. To dramatyczne zdarzenie wytrąciło z uśpienia wysoko zaawansowaną technologicznie rasę Ethernali. Monolit, który odbił energię, był jednym z ich



wynalazków, które miały ochraniać galaktykę przed zagładą. Ethernale, przyglądając się wszystkiemu z boku, postanowiły zakończyć tą bezcelową wojnę. Najwyżsi połączyli się telepatycznie z walczącymi stronami i postawili ultimatum – jeżeli wojna nie zostanie natychmiast przerwana, galaktyka będzie oczyszczona z Ludzi, Sauriansów, Bohemiansów i Schnozzoidów. Wycieńczone ciągłymi walkami rasy poddały się. Resztki świetnych niegdyś cywilizacji były obarczone wieloma zbrodniami wojennymi. Najwyżsi opracowali projekt ADAMI. Wynikało z niego, że wszystkie istoty myślące zostaną podzielone na cztery grupy, które mają ze sobą rywalizować w oczyszczaniu planet ze skutków wojny. Celem tego konkursu miało być wytypowanie najlepszej cząstki galaktyki. Grupa, która wygra, zostanie uniewinniona ze zbrodni i będzie mogła skolonizować oczyszczone planety.

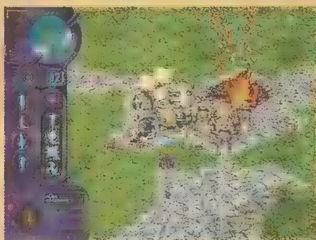
Tak rozpoczyna się nowa gra firmy Electronic Arts. Produkt ten pochodzi ze stajni Bullfroga, który znowu zaskakuje nas swoimi niewyczerpanymi pomysłami. W tej grze jesteś przedstawicielem ludzkości, która walczy o swoje przeżycie. ***Twoim zadaniem jest doprowadzenie ekosystemów 25 planet zniszczonych przez wojnę do stanu, w którym natura z powrotem obejmie ster nad życiem i śmiercią.*** Nie jest to takie proste, jak się wydaje: zasadź na odpowiedniej glebie rośliny, nakarm zwierzęta, ochroń swoje bazy, dostarcz Ethernalom żądane produkty, zniszcz wrogów i nie używaj przy tym żadnej broni masowego rażenia, [redacted] pamiętaj, że Twoi rywale dążą do tego samego. Możliwe, że hodowla mułów albo żab nie wygląda zbyt interesująca, ale zagraj w Genewars, wtedy zmienisz zdanie. Pierwszą rzeczą, którą powinieneś zrobić, to zapoznać się z dostępnymi w tym zadaniu specjalistami. Masz do wyboru: inżynierów, genetyków, rangerów i botaników. Inżynierowie zajmują się budową wszelkich budynków, na nich spoczywa odpowiedzialność za utrzymanie bazy w odpowiednim stanie. Nie potrafią się oni posługiwać żadną bronią, ale mogą podkładać materiały wybuchowe, lecz jest to surowo zakazane (funkcję tę uzyskuje się z CTRL). Genetycy posłużą Ci jako odkrywcy nowych gatunków zwierząt, bez przebadania kodu DNA nie będziesz mógł produkować ani klonować żadnych robaków. Potrafią oni także leczyć, jak przystało na biologów – jest to bardzo przydatne, gdy prowadzisz rywalizację (czytaj rzeźnię) na dużą skalę. Genetycy są uniwersalni, co wynika z faktu, że są wyposażeni w broń obezwładniającą, czyli jedyną dopuszczaną przez Ethernali. Rangerzy, według mnie, są najważniejszą postacią w grze, umieją doskonale posługiwać się bronią i kontaktować się ze zwierzętami. Ich funkcja polega na ochronie bazy przed hordami krzyżówek genetycznych, które nękają Twoją bazę oraz na kontroli rozwoju Twoich produktów biologicznych. Rangerzy są wyposażeni w broń i nadajnik fal radiowych, dzięki któremu można ingerować w instynkt zwierząt, na przykład wywołać uczucie głodu, przez co zwierzęta zaczną dużo jeść, albo pobudzić ich agresję lub kazać się rozmnażać. Te trzy funkcje są bar-



Oryginalna biogenetyczna gra, w której Twoją jedyną bronią są zmutowane zwierzęta.

dzo ważne, czasami nie będziesz miał do dyspozycji reproduktorów zwierząt i ograniczysz się do ich naturalnego rozwoju. Rangerzy mogą ustawić swoją broń na maksymalną moc i wtedy jednym strzałem mogą zabić każdą kreaturę, lecz tak jak i wysadzanie, jest to surowo zakazane. Ostatnią specjalnością jest botanik – potrafi on sadzić rośliny, drzewa, grzyby, krzaki i wiele innych. Nie ogranicza się on do jednej umiejętności, może zbierać nasiona, a także analizować nowe gatunki roślin i je reprodukować. Niestety, botanik, tak jak inżynier, nie potrafi używać żadnej broni i nie jest w nią wyposażony. Każdy osobnik rasy określany jest dwoma współczynnikami: zręcznością i kondycją fizyczną. Na początku gry wszyscy Twoi spece są niedoświadczeni, więc należy ich wszystkiego nauczyć, ale o tym później. Bardzo ważne jest, jakiej rasy osobnik będzie przydzielony do określonej specjalności. Ludzie wyróżniają się tym, że bardzo szybko się poruszają, mają doskonały wzrok i dosyć wysokie możliwości technologiczne. Sauriansi są bardzo twardzi i zahartowani, ale oznacza to straty w szybkości. Tak jak i ludzie, nie lubią oni natury (a może to natura ich nie lubi). Gatunek ten nadaje się do walk z nieprzyjaznym środowiskiem. Trzecią rasą są Bohemiansi. Ich największą zaletą jest zgranie z naturą – dla nich sadzenie, zajmowanie się zwierzętami to czysta przyjemność. Bohemiansi, w przeciwieństwie do innych ras, potrafią bardzo szybko leczyć, co czyni ich gatunek bardzo przydatnym. Schnozzoidzi mają duże nochale, czego się bardzo wstydzą. Żeby temu zapobiec wymyślili oni technologię niewidzialności, więc uważaj, gdy zaatakuje Cię ledwo widoczna istota, to wiedz, że Schnozzoidzi nie śpią. Powracając do doświadczenia swoich ludzi, to można je dostać tylko od Ethernali, za dobre uczynki. Gdy będziesz wykonywał dokładnie zadania, przylecą i postawią niedaleko Twojej bazy dziwny monolit, w którym są zawarte nieznane moce. Gdy wejdziesz na niego jakąś istotą, Twój oddział zostanie podpakowany. Zwierzęta też mogą się uczyć, na przykład gatunek mułów zdobędzie dożywotnią zdolność kopania tylnymi racicami, jak przystało na muła. Ważną dziedziną gry są zwierzęta. Masz ich do wyboru cztery rodzaje: muły, kraby, ptaki, żaby. Muły służą do noszenia przedmiotów, takich jak drzewa i trupy. Możesz kazać im je dostarczać do odpowiednich budynków na odzysk lub jako materiał do budowy bazy. Kraby potrafią budować, bez nich nie da się upgrade'ować żadnego budynku. Ptaki potrafią latać itd. Oczywiście najlepszymi kreaturami są krzyżówki, pomyśl o latających budowniczych albo o uniwersalnych mułokrabach. W grze należy starać się mutować jak najwięcej zwierząt, gdyż posiadają one wtedy dwie funkcje na raz.

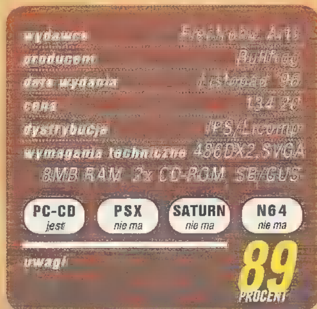






Wyróżniamy w Genewars bardzo wiele budynków, więc nie będę ich opisywał. Pierwsze pięć poziomów wyjaśni Ci działanie podstawowych budynków. Chciałbym zaznaczyć, że budynków nie robi się za darmo, wszystko kosztuje. Walutą na odległych planetach jest GOOP. Ta tajemnicza substancja jest minerałem, który powstaje w ziemi, jest on także produktem roślin. W Genewars jest wiele sposobów na wiele problemów. Jeśli przykładowo musisz uzbierać określoną ilość GOOP, to możesz je wykopać, albo ściąć drzewa i dostarczyć je do odzysku. Gra ta jest połączeniem strategii ze zręcznością.

Grafika Genewars cieszy oko, całość opracowana jest w podwyższonej rozdzielczości. Budynki dopracowane do najmniejszych szczegółów. A skrzyżowane zwierzęta wyglądają czadowo, chociaż szkoda, że mają jednolitą barwę. Animacje są zrobione w sposób profesjonalny – najazdy kamerą, zejście przez robala do wnętrza fabryki. Dźwięk stoi na wysokim poziomie, wszystkie postacie mówią, budynki dudnią i brzęczą, słychać odgłosy wierceń, wyładowania elektryczne, wybuchy. ***Coval***



wydawca	Electronic Arts
producent	Bullfrog
data wydania	Listopad '96
cena	134 zł
dystrybucja	IPS/Licomp
wymagania techniczne	486DX2, SVGA 8MB RAM 2x CD-ROM SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

89 PROCENT

Network Q RAC Rally Championship

[redacted] człowiek musi zrecenzować dwa, trzy tytuły z kategorii „racing” miesięcznie, [redacted] czasie kończą [redacted] się już pomysły [redacted] oryginalne rozpoczęcie kolejnego tekstu. [redacted] więc bę[redacted] krótko. Kolejne wyścigi [redacted] tym ra[redacted] bardziej [redacted] koneserów niż maniaków zręcznościówek. [redacted] znać szczegóły – czytajcie dalej.

Rajd Wielkiej Brytanii to impreza mająca wieloletnie tradycje. Po raz pierwszy zorganizowano go w 1932 roku pod patronatem Królewskiego Towarzystwa Automobilowego (RAC) i od tamtej pory odbywa się corocznie, a od 1973 jest zaliczany do klasyfikacji generalnej Mistrzostw Świata. Najwyższy więc czas, aby przenieść go na ekrany naszych komputerów, co właśnie uczyniła firma Europress, przy wydatnej pomocy RAC.

Twórcy Rally postawili przede wszystkim na realizm, co należy pochwalić, gdyż prawdziwego symulatora samochodowego nie było już na PC od hoho i jeszcze trochę. Czeka na nas sześć sportowych pojazdów: Subaru Impreza, Proton Wira, Skoda Felicia, Volkswagen Golf Gti, Renault Megane oraz Ford Escort, które oddano w grze z drobiazgowością co do szczególiku. Każdy z nich, oczywiście oprócz parametrów technicznych, różni się sposobem prowadzenia i zachowania na drodze. Poza tym, przed każdym z 28 etapów składamy wizytę w boksie, gdzie możemy wyregulować dosłownie wszystko – zakres przełożenia skrzyni biegów, czułość kierownicy i hamulców, twardość zawieszenia i 7 rodzajów opon na każdą okazję. A skoro już mowa o etapach rajdu, to należy podkreślić, że opracowano je na podstawie oryginalnych planów i map RAC, dzięki czemu są niezwykle realistyczne. Podobno każdy zakręt i wzniesienie musiało zostać zaakceptowane przez panów z Towarzystwa. Nie wiem ile w tym prawdy, a ile haseł reklamowych, ale sami musicie przyznać, że dość miło jest grać mając świadomość, że tymi sami drogami jeżdżą najlepsi. Jednakże mnogość opcji, jaką nas powitał boks, jest niczym, w porównaniu z realizmem samej jazdy. Naszym pojazdem zarzuca na zakrętach, wszelkie muldy, doły czy wzniesienia objawiają się nam w postaci wstrząsów karoserii (ekranu). Proponuję w wolnych chwilach przełączyć się na widok zewnętrzny – naprawdę widać, jak pracuje zawieszenie i amortyzatory. Doskonale oddano też różne warunki pogodowe, w jakich przyjdzie nam się ścigać. Złośliwi twierdzą, że Rajd Wielkiej Brytanii nie mógłby się odbyć bez obrzydliwej pogody i pewnie mają rację. Przyjdzie więc nam ścigać się w deszczu (uzyskano tu bardzo fajny efekt lecących „pod kątem” kropelek, które rozbryzgują się o naszą szybę, aby zaraz potem zostać zebrane przez pracujące non-stop wycieraczki), śniegu i we mgle. Oczywiście zmienne warunki pogodowe mają wpływ na to, jak dobrze nasz pojazd trzyma się drogi, przyspiesza czy hamuje. Gdy na drodze leży śnieg, koła samochodu charakterystycznie „skrzypią”, zaś deszcz potrafi padać raz słabiej, to znów zmienia się w prawdziwą ulewę. Niby to szczególiki, ale naprawdę cieszą. Szczególnie ekscytująca jest jazda nocą, gdy snop światła reflektorów wydobywa z ciemności coraz to nowe kształty (przy prędkościach 200 km/h – YEAH!)







Samej oprawie graficzno-dźwiękowej nie mogę raczej nic zarzucić. Rally pracuje w SVGA, więc Pentium jest raczej niezbędne. Na setce/16 MB wszystko chodziło płynnie przy ilości detali na max i „pełnym ekranie”, ale na P75 skokowość animacji staje się już widoczna. Na 166 można (po zmniejszeniu ekranu o połowę) uzyskać dynamizm porównywalny z konsolowym Sega Rally – cóż, takie czasy nastały. Mimo tych, nieosiągalnych (dla niektórych) pułapów sprzętowych, grafika zasługuje na pochwałę, głównie dlatego, że wykonano ją na podstawie oryginalnych zdjęć z trasy. Cała okolica do złudzenia przypomina realny świat, szczególnie spodobały mi się drzewa i lasy, które mijamy po drodze. Szkoda tylko, że autorom nie przyszło do głowy umieszczenie przy trasie większej liczby kibiców, bo grupki dwu- trzyosobowe, które mijamy sporadycznie, to jednak trochę biednie.

Jak już wspomniałem na wstępie, autorzy RALLY postawili głównie na realizm. Dlatego też gra jest adresowana raczej do elitarnego grona prawdziwych wyjadaczy samochodowych symulacji. Nie znaczy to wcale, że zwykły maniak kręcenia kółkiem nie znajdzie tu nic dla siebie. Ujmijmy to w ten sposób: jeżeli kochasz szybką jazdę, smród palonych opon, rzucających bluzgami przeciwników, którzy cały czas gonią za Tobą, to wybierz raczej Megarace II czy Destruction Derby. Jeżeli natomiast Twoje hobby to chłodny profesjonalizm, mozolne doskonalenie ustawień pojazdu, sposobu pokonywania zakrętów czy jazdy w trudnych warunkach atmosferycznych, wsłuchując się w dobiegający z głośników monotonny głos pilota – „lekko w lewo”, „ostro w prawo”, „w lewo, tnij” – to Network Q Rac Rally Championship jest właśnie wymarzoną grą dla Ciebie. Osobiście uważam ją za jedną z lepszych w swej klasie.

Piotres

wydawca	Europress
producent	Magnetic Fields
data wydania	Listopad '96
cena	134.20
dystrybucja	Licomp
wymagania techniczne	P75, SVGA 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

75 PROCENT

Autorzy RALLY postawili głównie na realizm, dlatego też gra jest adresowana do elitarnego grona wyjadaczy prwadziwych samochodowych symulacji.

Absolute Zero



Już [redacted] razy [redacted] kinie s-f mieliśmy okazję spotkać [redacted] górników, którzy musieli tymczasowo zamienić się w komandosów Space Marines, gdyż właśnie dowiercili się [redacted] czegoś [redacted] [redacted] zęby, gryzie i w ogóle jest śmier- [redacted] niebezpieczne.

Tym razem podobną sytuację znajdziemy w najnowszym produkcie Domark – strzelaninie Absolute Zero.

Jest rok 2374. Ludzkość opanowała już swój układ słoneczny. Większość bogactw mineralnych pozyskuje się z planetoid i księżyców różnych planet. Największym tego rodzaju centrum jest Europa, szósty księżyc Jowisza. Zamieszkuje tam ponad 200.000 kolonistów, którzy dostarczają lodu do chłodzenia reaktorów termojądrowych, używanych jako źródło napędu w czasie lotów międzyplanetarnych. Ostatnio, podczas przeprowadzania wyjątkowo głębokich wierceń, odkryto wśród lodów pustą komorę, gdzie od wieków spało zamrożone plemię obcych istot. Te jednak wcale nie miały dobrych zamiarów i zaatakowały ziemskich kolonistów, niszcząc stolicę kolonii – Europa City. W ten oto sposób rozpoczął się pierwszy w historii konflikt między dwiema inteligentnymi rasami. Konflikt, który zastał ludzi (jak zwykle), zupełnie nie przygotowanych.

Taką to zgrabną historyjką wita nas intro Absolute Zero. Gdybym był złośliwy, to mógłbym stwierdzić, że ***autorzy gry dość silnie wzorowali się na innej sławnej kosmicznej strzelaninie – Wing Commanderze,*** zaś wrogie pojazdy, to jakby żywcem z Descenta. Ale ponieważ nie jestem, więc napiszę tylko, że w najnowszym tworze Domarku nie spotkamy żadnych szokująco nowatorskich rozwiązań, a jedynie stare, wypróbowane elementy i schematy, przetworzone po raz kolejny, przemielone dla potrzeb fabuły i podane tylko troszeczkę inaczej. Jest więc odpowiednia ilość filmików (dodam na marginesie, że mimo iż tworzonych na stacjach Silicon Graphics, to jednak miejscami są żenująco niskiej jakości), dużo mowy gadanej i odpowiednio dobranej muzyki, szczypta dramatyzmu, wiele rodzajów pojazdów, uzbrojenia, no i oczywiście setki wrogów, których poślemy do wszystkich diabłów. Czyli, jednym słowem, jest tu wszystko, co dobra strzelanina mieć powinna. Zaczynamy jako pilot zwykłego patrolowca, aby potem wcielić się w inne postacie (m.in. czołgisty czy zaopatrzeniowca). Po zakończeniu każdej misji będzie można też przejrzeć serwisy informacyjne, poczytać pocztę elektroniczną, raporty itp. Wszystko to po to, aby przedstawić graczowi jakiś w miarę spójny świat i doprowadzić go do finałowego pojedynku z rodzaju „jeden na wszystkich, wszyscy na jednego", aby potem mógł w glorii i chwale powrócić do ojczyzny. Koniec. Kropka. Rażących niedopatrzeń w grze raczej nie znalazłem. Na początku wiele trudności sprawia precyzyjne sterowanie klawiaturą. Potem należy podłączyć joya, bo bez niego można oszaleć, tym bardziej, że niektóre misje są naprawdę trudne (i długie). Zaskoczyła mnie też grafika powierzchni księżyca, nad którą latamy. Zobrazowano ją przy użyciu topornych wektorów (eeech...przypomniały się stare, dobre czasy Amigi), jedynie cieniowanych Gouraudem. Żadnych tekstur czy innych zdobyczy techniki. Nie wiem czy autorzy chcieli w ten sposób uwydatnić nam zimno i pustkę kosmosu (czyli tytułowe Zero Absolutne w skali Kelvina), bo jeśli tak, to im się udało. Jednak wiele osób, przyzwyczajonych do graficznych fajerwerków, może na takie lekko prymitywne wykonanie zareagować śmiechem. Za to pojazdy i budynki, a jest ich w grze całe masy, obłożono bardzo starannie teksturami w SVGA.

Niestety, nie można oprzeć się wrażeniu, że gra trochę rozminęła się [redacted] swą epoką. Jeszcze dwa lata temu mógł to być potencjalny hit. Dziś jest to już tylko gra klasy średniej. Potrafi wciągnąć, ale dopiero po pewnym czasie. Trzeba jakoś przeżyć początkowe niepowodzenia i grafikę, w której ściany wąwozu rozpoznaje się po odcieniu koloru szarego (pomaga użycie klawisza G), a na to nie każdemu z rozpieszczonych graczy musi starczyć cierpliwości. ***Piotres***

Dwa lata temu mógł to być potencjalny hit. Dziś jest to już tylko gra klasy średniej.

wydawca	Eidos
producent	Domark
data wydania	Wrzesień '96
cena	112.00
dystrybucja	Mirage
[illegible]	[illegible]

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

64 PROCENT

Isis



Gra przygodowa Isis to bodajże pier[redacted] produkcja [redacted] PC firmy Panasonic. Nikt nie może zaprzeczyć, że koncern ten jest jednym z najlepszych w swej elektronicznej branży. [redacted] różnej maści sprzętu RTV, japoński potentat wydaje również dosyć ciekawe gierki [redacted] swoją 32-bito[redacted] konsolę – 3DO. Teraz, gdy komputerowy rynek gwałtownie się rozwija, firma postanowiła dzięki swej grze Isis zarobić nieco pieniędzy [redacted] użytkownikach komputerów PC.

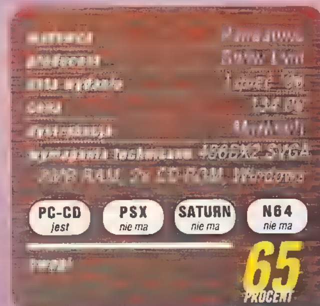
Niestety, mimo nadziei związanych z wydawcą, gra rozczarowuje. Mówiąc szczerze o wiele więcej spodziewałem się po japońskich programistach. Gra, choć nie jest całkowitą klapą, nie zasługuje jednak na miano produktu Panasonica. Wprost przeciwnie – wydaje się, iż jest to produkt średniej jakości, wykreowany przez jakąś małą firmę. Fabuła, jak i akcja Isis – osadzona w bliżej nieznanych realiach – jest mało logiczna i nieciekawa. Otóż egipska bogini Izyda – przy użyciu trzech magicznych klejnotów wzywa Cię drogi graczu na pomoc. Jej gwiezdny statek, transportujący „uzdrawiającą, rajską muzykę" zostaje zatrzymany przez eksplozję potężnego wulkanu. Bogini ukryła swój cudowny pojazd w starożytnej piramidzie, która z czasem stała się dla niego więzieniem. Aby udowodnić Izydzie swą wartość, musisz odszukać kamienie ukryte gdzieś, w najbardziej niedostępnych zakamarkach piramidy. Twoim zadaniem jest umieścić je w maszynowni – pod pokładem statku Isis. To właśnie one dadzą okrętowi moc, która pozwoli mu raz jeszcze wznieść się w przestworza i dokończyć przerwaną misję. Musisz dokonać tego przed kolejną erupcją wulkanu, gdyż wybuch na kolejne tysiąclecie zamknie bramę między wymiarami. Zanim to się stanie, statek musi wystartować... więc śpiesz się!



Ku mojemu zdumieniu, ani w dosyć ładnie wykonanym intrze, ani w zakończeniu gry nie dowiadujemy się dokładnie po co i komu potrzebny jest ładunek Isis – „rajska muzyka". To dosyć irytujące, kiedy gracz nie wie dokładnie, co stanowi jego cel w grze. Nie to jednak najbardziej zraziło mnie do Isis. Jej największą wadą jest bardzo niski poziom trudności. Nawet niezbyt doświadczony gracz, przy odrobinie samozaparcia, może ją skończyć w 5-6 godzin. Przyczynia się do tego przede wszystkim mała liczba lokacji, po których się poruszamy i bardzo łatwe zagadki, których również jest jak na lekarstwo. Są to główne powody, dla których uznałem produkt Panasonica za przeciętny – żaden przełom wśród przygodówek. Nie mogę jednak powiedzieć, że Isis to tylko kolejna słaba gra, której autorzy liczą na duży zysk, a w zamian nie dają nic. Największą chyba zaletą gry jest perfekcyjnie wykonana grafika 3D w rozdzielczości 640x480. Realistycznie prezentujące się wnętrza egipskiej piramidy i gwiezdnego statku, widziane oczami bohatera, naprawdę zachwycają. Dużo pracy włożył także grafik w doskonale wykonane animacje towarzyszące wykonywaniu niektórych czynności. Efekty dźwiękowe, może niezbyt liczne, są starannie dopracowane i, podobnie jak grafika, tworzą tajemniczy, zagadkowy nastrój. Dynamiczny szum wiatru i odbijające się cichym echem kroki to dźwięki, które przede wszystkim przyczyniają się do powstania niezwykle oryginalnego klimatu. Pewną zaletą Isis jest także brak innych postaci w grze – wyjątek stanowi sama bogini Izyda, od czasu do czasu pomagająca nam rozwiązać trudniejsze zagadki. Jest to kolejny czynnik, prowadzący do powstania tajemniczej atmosfery. Dodatkowym atutem gry jest świetna muzyka zespołu Earth, Wind & Fire. To właśnie ich utwory stanowią bezcenny ładunek statku Isis. [illegible] Być może nie jest to „rajska muzyka" – jak nazwała ją bogini – ale posłuchać z przyjemnością można. Na koniec kilka słów o interfejsie i wymaganiach gry. Sposób sterowania bohaterem został maksymalnie uproszczony, co wg mnie stanowi plus dla autorów programu. Wraz z przesuwaniem kursora zmienia on swój wygląd, wskazując możliwe do wykonania czynności. Ikona oznaczająca ruch – symbol życia – pokazuje obszar, który możemy spenetrować. Pętla znajdująca się na końcu, wskazuje kierunek, w jakim możemy się udać. Podnoszenie i używanie przedmiotów odbywa się za pomocą ikony w kształcie dłoni. Podsumowując, śmiało mogę stwierdzić, że gra Isis nie jest całkiem zła, ale jeśli Panasonic chce naprawdę zaznaczyć swoją obecność na rynku komputerowym, to powinien się bardziej postarać.



Ł.Kurkowski P.Czupryna



Megarace 2

Nie tak dawno opisywaliśmy tę grę w rubryce „W Toku" (GK 7.8/96). [redacted] tej chwili jest już [redacted] rynku pełna wersja, więc możemy przedstawić [redacted] dokładną recenzję. Tradycyjnie już [redacted] ekspert [redacted] wyścigów spędził bezsennie kilka nocy i zdemolował dwie klawiatury, lecz rozłożył Megarace II [redacted] najdrobniejsze kawałeczki.



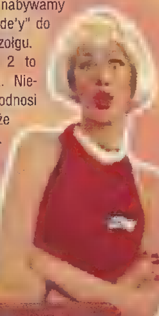


Jedna z najbardziej zakręconych gierek wyścigowych na PC doczekała się wreszcie swojej kontynuacji. Jak zapewne pamiętacie, część pierwsza, mimo iż charakteryzowała się zawalistą oprawą, była niestety niezbyt udana. Główną wadą Megarace była straszna schematyczność i nuda, jaka po pewnym czasie ogarniała gracza. Sytuację pogarszała jeszcze ćwierćinteligencja komputerowych przeciwników, którzy zostali zaprogramowani tak, aby atakować nas „po kolei". Wyścig więc wyglądał tak: następny...crash, następny...dup, następny...blam itp. Firma Cryo wysłuchała chyba uważnie wszystkich krytycznych uwag i wydając drugą część wprowadziła szereg zmian na lepsze.

Na początku krótko o regułach zabawy. Megarace to wielki show megagalaktycznej sieci telewizyjnej VWBC, prowadzony przez najbardziej nieobliczalnego prezentera na świecie – Lanca Boyle'a oraz jego nierozgarniętą pomocnicę, która może i nie grzeszy rozumem, ale za to ma wiele innych zalet (ahem). Do przejechania mamy sześć tras, przygotowanych specjalnie dla potrzeb programu w różnych zakątkach wszechświata. Każdy wyścig składa się z trzech etapów. W czasie pierwszego odpada jeden z ośmiu startujących zawodników, w następnym znika kolejnych trzech. Do ścisłego finału kwalifikuje się czterech straceńców, z których dalej przejdzie tylko jeden – najlepszy (chyba nie muszę wyjaśniać, kto ma być tym najlepszym). Oprawa gry szokuje. [redacted] wykonana [redacted] najwyższym poziomie. Wspaniałe, rende[redacted] i [redacted] roztaczające się przed [redacted] podczas wyścigu, zapie[redacted]. Można to powiedzieć o większości ukazujących się ostatnio gier – graficy przechodzą samych siebie i możliwości komputerów, ale w Megarace 2 naprawdę jest na co popatrzyć. Trasy wiją się i zakręcają wzdłuż zboczy, rozgałęziają się i łączą pod różnymi kątami, prowadzą poprzez tunele i mosty. Albo wyobraźcie sobie wnętrza wielkiej huty, przez którą podestami i pochylniami prowadzi nasz tor – nad wielkimi piecami, od których bije żar (tak, to się „czuje"), wśród potężnych dźwigów i łańcuchów. Absolutnie rewelacyjnie przygotowano też dynamiczne zmiany oświetlenia scenerii. Za przykład niech posłuży tunel z FOUNDRY, na którego końcu umieszczono wielki wiatrak. Jego olbrzymie śmigła obracają się, rzucając majestatyczne cienie na całą okolicę. Krajobraz jest zróżnicowany i nie powtarza się przez całe okrążenie, za każdym zakrętem czeka na nas coś nowego. Muzykę i dźwięki (m.in. tarcie metalu o metal, eksplozje i jęki karoserii) przygotowano również niezwykle starannie. Należy też wspomnieć o poziomie trudności, gdyż tu twórcy Megarace 2 postawili poprzeczkę dość wysoko. Różnice między poszczególnymi pojazdami dotyczą głównie wyglądu. Natomiast ich osiągi techniczne są bardzo zbliżone. Jednym się to może podobać, innym nie, ale dzięki takiemu rozwiązaniu na torze panuje przez cały czas brutalna i bezpardonowa walka. Nasi przeciwnicy są inteligentni i robią wszystko, aby tylko zepchnąć nas na bandę, beczkę z wybuchową substancją, w odgałęzienie prowadzące dłuższą trasą, bądź zwyczajnie zajechać drogę. Samo przedarcie się na czoło peletonu (startujemy od 8 pozycji) jest już dużym osiągnięciem, ale to dopiero połowa sukcesu. Należy jeszcze swe pierwsze miejsce utrzymać, co bywa czasem bardzo trudne, gdyż przeciwnicy postarają się nam to uniemożliwić. Najlepiej oczywiście pobić wroga własną bronią i również zajeżdżać im drogę. Bardziej wyrafinowani twardziele mogą użyć rakiet, min, plam oleju itp. Prawdziwym wyzwaniem jest finał każdej trasy, gdzie włącza się opcja „No Weapons". Wtedy nieważna jest już ilość sprzętu, jakim napakowaliśmy wóz, ale umiejętności w ścinaniu zakrętów i innych zagrywkach nie fair play. A i tak cały czas mamy oponentów tuż za plecami (co wyzwala czasem więcej adrenaliny niż partyjka w sieciowego Quake'a). Jeżeli do tego dodamy jeszcze bardzo wąskie trasy i możliwość sejwowania dopiero po zaliczeniu danego toru, to otrzymujemy naprawdę trudne wyścigi. Oprócz sposobu realizacji wyścigu, należy jeszcze pochwalić filmiki, które będziemy mogli oglądać w przerwach pomiędzy kolejnymi etapami. Autorom udało się dopisać do wyścigów (fakt, że mierną, ale jednak) warstwę fabularną. Całość zrealizowana jest na wzór jakiegoś maniackiego teleturnieju. Prowadzący skacze po scenie, sypie kwasami, z widowni dobiega nas śmiech/aplauz, co jakiś czas mamy „chwilę dla sponsora", wygrywamy nagrodę-niespodziewankę, bądź też zapraszani jesteśmy do sklepu, gdzie za wygraną kasę nabywamy różne „uprgrade'y" do nasze autka-czołgu.

Megarace 2 to gra dobra. Niestety, grając odnosi się wrażenie, że jest ona wtórna. Po prostu kolejne, nic nie wnoszące do gatunku wyścigi.

Piotres



wydawca	Mindscape
producent	Cryo
data wydania	Październik '96
cena	134.00
dystrybucja	Optimus-Bis
wymagania techniczne	486DX2 SVGA 8MB RAM, 2x CD ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	nie ma	nie ma

uwagi

82 PROCENT

Megarace 2 to gra dobra. Nie[redacted] wrażenie, że jest ona „wtórna" [redacted] większych oryginalności czy [redacted]

F22 Lightning 2

Z pewnością pamiętacie Comanche'[redacted] Swego [redacted] zrobił sporą rozróbę w świecie gier komputerowych. Zachwycał realistyczną grafiką i grywalnością, [redacted] wymaganiami sprzętowymi (486 recommended). [redacted] były Ar-[redacted] Fist i [redacted] 2, raczej chło-[redacted] przyjęte [redacted] krytykę, [redacted] potem Novalogic, twórca wspomnianych wyżej gier, [redacted] długi [redacted] zamilkła. Jednak [redacted] miesięcy zza [redacted] dochodzą [redacted] wieści [redacted] triumfalnym powrocie [redacted] rynek symulatorów. Firma szykuje trzy silne pozycje – kontynuacje swych wcześniejszych hitów [redacted] wy produkt – F-22 Lighting, który [redacted] żemy [redacted] dziś, prawdopodobnie jako pierwsi [redacted] Polsce, przedstawić.





ockheed F-22 Lighting II jest jednym z najnowocześniejszych samolotów USAF. Zastąpi on przestarzałe F-15. F-22. Ma kilka podstawowych zalet m.in. obniżoną wykrywalność przez radary wroga (jest pokryty specjalnym materiałem RAM, pochłaniającym fale radarowe), poza tym jest skonstruowany w sposób minimalizujący emisję fal podczerwonych (nawet w czasie lotu na dopalaczach). Przystosowano go także do bardzo długiego pobytu w powietrzu, dzięki czemu lądowania w celu uzupełnienia paliwa nie muszą odbywać się aż tak często. Niestety, będziemy musieli jeszcze trochę poczekać zanim F-22 pojawią się masowo na niebie różnorakich konfliktów, a to głównie z powodu kosztowności



nowego myśliwca. Pierwsze egzemplarze seryjne zejdą z taśmy dopiero w okolicach 1998 roku. Jak na razie pozostaje nam jedynie symulacja Novalogic.

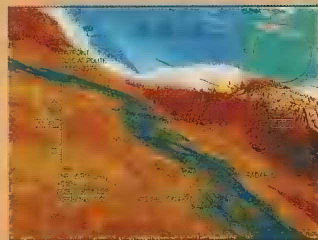
[redacted] atakuje

Menusy są typowe dla każdej gry tego rodzaju. Możemy oczywiście natychmiast zasiąść za sterami maszyny, by przelecieć dowolną misję przygotowaną przez autorów, rozgrzebać opcje albo też rozpocząć (bądź kontynuować) wcześniejszą kampanię. Szczęśliwcy, mający dostęp do sieci, kabla, modemu (właściwe skreślić) mogą wybrać opcję MULTIPLAYER, co z całego serca polecamy – wrażenia (jak zawsze) są boskie. Wspólnie może grać do 8 osób, przy czym, wystarczy mieć tylko jeden egzemplarz gry.

Co do kampanii, to w F-22 po raz kolejny wcielimy się w postać młodego amerykańskiego chłopaka, który pod szyldem ONZ (czytaj USA) będzie zaprowadzał ład i porządek w zapalnych punktach świata. Do wykonania mamy 4 komplety misji (po 8 w każdym), podzielonych kolejno na konflikty: Mekong, Syberia, Irak (znowu?) i Ukraina, przy czym właściwie nieważne jest, jaką to zgrabną historyjkę dołączyli do tego autorzy, gdyż obojętnie czy walczymy z baronami narkotykowymi, czy zbuntowaną republiką byłego ZSRR i tak spotkamy w powietrzu nowiutkie, jak spod igły, MIG-i, SU-choje i AN-tonowy.

Z Kałaszem na pokładzie

Oczywiście twórcy gry zadbali o to, abyśmy mieli wystarczająco dużo środków do posłania całego wrogiego sprzętu w stronę gruntu. Jako że myśliwiec F-22 jest



przeznaczony głównie do celów defensywnych (strategia tzw. „dachu nad głową"), więc na pokładzie znalazły się przede wszystkim naprowadzane radarowo pociski AIM-120 AMRAAM i kierujące się na źródło ciepła AIM-9X Sidewinder. Nieocenione może się okazać też działko Vulcan, zaś przy głębszych wypadach na tereny wroga zużyjemy bomby GBU-30 JDAMS.

Po rodzajach uzbrojenia możemy się więc zorientować, jakie zadania będziemy wykonywać. Tu niestety muszę Was zmartwić, gdyż autorzy zbytnio się nie wysilili. Najczęściej będą to misje w stylu: „leć do punktu xx i wystrzelaj wrogie samoloty jak kaczki". Jak rodzynki w cieście trafiają się bardziej ambitne rozkazy, w postaci zniszczenia wrażej fabryki czy lotniska. Mnie największą frajdę sprawiły misje eskortowe. Szczególnie polecam zadanie Blue Highway, polegające na ochronie rządowego Air Force One z prezydentem USA na pokładzie.

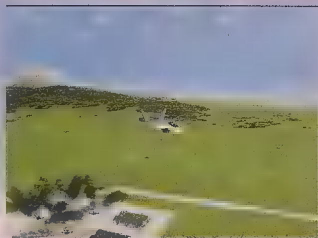
Jak widać, na brak różnorodności zadań można narzekać. Stanu tego nie poprawia nawet dołączony kreator misji, gdyż możemy tam wybrać jedynie rodzaj i liczbę przeciwników oraz teren zmagań. Za to szalenie ciekawa jest możliwość wojny totalnej, tj. umieszczenia w powietrzu równocześnie 54 samolotów. Pomysł przedni, chyba po raz pierwszy spotykany w symulatorach lotu. Wrażenia są naprawdę niesamowite – rozgardiasz i kotłowanina w przestworzach, rakiety śmigające na wszystkie strony, setki komunikatów sypiących się przez radio – SUPER.

Wspaniały świat...

Grafika F-22 w pierwszej chwili powaliła mnie z krzesełka i rozpłaszczyła o ścianę. Czegoś takiego po prostu









jeszcze nie widziałem. Wyobraźcie sobie fotorealistyczy krajobraz z Flight Unlimited, tylko że nieporównywalnie większy. To jest po prostu nie do opisania – spójrzcie na screeny i wierzcie, że wrażenia „na żywo" są o 300% lepsze. Wspaniałe łańcuchy górskie, powoli wyłaniające się z mgły, głębokie kaniony, ośnieżone zbocza i szczyty. Wszystko to obłożone dokładnymi teksturami przygotowanymi w sposób maksymalnie zmniejszający efekt pikselizacji. Całość oczywiście podana w SVGA. Do tego dochodzi jeszcze system dynamicznych cieni czy zmienności stopnia nasłonecznienia, dokładnie odwzorowane sylwetki maszyn i budynków. ***Twórcy [illegible] perfekcji: horyzont, dzięki odpowiednim trickom, sprawia wrażenie rozmytego, lekko drgającego, zaś patrząc [illegible] prześwitujące [illegible] księżyc, [illegible] zauważyć [illegible] oddzielnych [illegible] obłoków, [illegible] przesuwają się z różną prędkością.*** Za zestrzelonymi samolotami ciągnie się pióropusz dymu i szczątków, a wybuchające pociski na moment rozświetlają okolicę. Efekt jest naprawdę piorunujący. Jest to chyba najbardziej zaawansowany technicznie symulator, jaki w życiu widziałem. Do tego całość jest bardzo płynna – żadnych przestojów, żadnych slajdszołów, żadnych kwasów – czysta adrenalina. Co do wymagań sprzętowych to... khe,khem, na razie udajmy, że to nas nie interesuje i po prostu kontynuujmy.

Dźwięk i muzyka (przygotowane w systemie Dolby Surround), jak to zwyczajowo w grach Novalogic bywa, stoją na trochę niższym poziomie, ale właściwie to nic im nie można zarzucić – po prostu poprawne. Gra nie obsługuje GUS-a – skandal!

...pusty świat

Niestety, gdy miną już pierwsze zachwyty nad grafiką, zauważamy pewne braki. Bo gdy już wylatamy się wśród gór i dzikiej przyrody, nabieramy ochoty na odrobinę cywilizacji. „Jakieś niewielkie i dobrze oświetlone miasteczko byłoby całkiem na miejscu" – pomyślałem przelatując nad dymiącymi szczątkami kolejnego MIG-a i ruszyłem na poszukiwania. I co? Figa. Bo autorzy chyba o tym zapomnieli. Obiekty naziemne spotykamy w grze sporadycznie i pozwolę sobie je teraz wymienić: wyrzutnie SAM, działa, lotniska, elektrownie atomowe, most – that's all. Przyznacie sami, że nie za dużo tego. Dlatego grając w F-22 po pewnym czasie ogarnia nas wrażenie pustki. Po takich fajerwerkach na początku, w dalszych misjach chciałoby się więcej i więcej – a tu nici.

Panie, jaki realizm?!

Cóż, to w końcu musiało paść. Nadszedł bowiem najwyższy czas na poważne zastanowienie się czy F-22 Lighting to symulator czy też strzelanina, a może jedno i drugie? Maniacy rozkochani w realizmie mogą się srogo zawieść, gdyż dla nich najnowszy produkt Novalogic może wydać się za prosty. Opanowanie maszyny nie stanowi żadnego problemu. Po starcie można włączyć autopilota, który poprowadzi nas (nie niepokojonych przez wroga) prosto do celu. Brak jakiejkolwiek wojny elektronicznej. Brak problemów z lokalizacją i identyfikacją celów. W odpowiednim momencie odpalamy x rakiet, po czym obserwujemy x wrogów, którzy płonąc pędzą na spotkanie z Matką Ziemią (skuteczność rakiet = 90%). Potem nie trzeba nawet lądować – wyręcza nas klawisz END.

Nieprzyjaciel zazwyczaj nie atakuje pierwszy i nie próbuje się bronić. W walce na krótsze dystanse też jest bezsilny. Dlatego też ciekawie robi się dopiero przy jego dwukrotnej przewadze i ustawieniu stopnia trudności ACE. Co prawda dalsze kampanie są już bardziej skomplikowane (w połowie trzeciej należy już zacząć główkować), ale do EF 2000 niestety jest od Lightinga jeszcze bardzo daleko. Pozostaje więc zaakceptowanie stanu faktycznego lub gra w trybie Multiplayer, z żywym i myślącym przeciwnikiem, do czego ta gra wydaje się wręcz stworzona.

Recommended?

Na koniec wypada zebrać wszystko do kupy. Grafika – obłęd. Dźwięk – jest. Grywalność...hmmm. Cóż, muszę przyznać, że F-22 Lighting, mimo zbyt wielu uproszczeń, potrafi wciągnąć. Ten symulator z mocno zarysowanymi elementami strzelaniny, ma szansę, dzięki swej uniwersalności, spodobać się wielu graczom. Gdyby nie wspomniane braki – pewna sterylność świata oraz ćwierćinteligencja przeciwnika, byłby to twór wybitny. A tak powstała kolejna gra, która dobrze wypełnia misję zleconą jej przez Wielkiego Joya – dostarcza nam rozrywki na długie jesienne wieczory. ***Piotres***



Ten symulator z mocno zarysowanymi elementami strzelaniny, ma szansę, dzięki swej uniwersalności, spodobać się wielu graczom, nie tylko starym wyjadaczom ambitnych produkcji spod znaku Microprose czy Digital Integration.

Chaos Control

Historia lubi się powtarzać, [redacted] oczywistym [redacted] jest [redacted] tej gry. Źli [redacted] chcą zaatakować Staruszkę Ziemię, [redacted] Twoim zadaniem jest ją [redacted]tować. Teoretycznie [redacted] powinno przezwyciężyć Zło, jednak w praktyce wszystko zależy od gracza, [redacted] ściślej mówiąc [redacted] sprawności jego palców.



Zasiadając za sterami bojowej maszyny, możemy wcielić się w postać jednego z czterech pilotów. Zabawa zaczyna się bardzo szybko, bez owijania w bawełnę. Wybieramy rodzaj rozgrywki – sami lub z kumplem, poziom trudności, liczbę żyć, a potem fruu w przestworza. Niestety, tutaj nie jest już tak ciekawie. Przede wszystkim ograniczone zostały zdolności manewrowe naszej maszyny i niestety możemy lecieć tylko tam, gdzie nas prowadzi kamera. Wygląda to prawie tak samo, jak w przypadku Virtua Cop, jednak tam ten pomysł sprawdził się, a tu niestety jest do bani. Od czasu do czasu możemy skręcić, jednak dzieje się to bardzo rzadko. Brak pełnej kontroli nad naszym pojazdem jest częściowo usprawiedliwiony obecnością wielu wrogów. Rzeczywiście strzelania jest co niemiara, czasem nie zdąży się ustrzelić wszystkich nieprzyjaciół, więc gdybyśmy musieli jeszcze panować nad sterami, to byłoby znacznie gorzej. Z drugiej jednak strony, grywalność byłaby znacznie większa, a tak, gdy wlecimy w pewien korytarz, to nie ma możliwości powrotu. Trzeba brnąć dalej naprzód. Wspomniałem, że wrogów jest co niemiara, przy czym są naprawdę różnorodni. Mamy więc do czynienia z samolotami, czołgami i robotami. Długość naszych misji uzależniona jest przede wszystkim od wytrzymałości naszego pola siłowego. W trakcie walki traci ono swe właściwości, a gdy osiągnie stan zerowy, to zabawa zwyczajnie się kończy. Niestety, podczas wykonywania zadania nie ma możliwości zdobycia jakiegokolwiek upgrade'u pola siłowego, co powoduje, że często przyjdzie nam rozpoczynać grę od początku, jeśli oczywiście nie będziemy zapamiętywali stanu gry. Czepnę się jeszcze dwóch rzeczy – grafiki, która jest bardzo surowa, niezbyt szczegółowa i w ogóle jakaś niedorobiona, oraz dźwięku – owszem istnieje, ale nie ma żadnych muzyczek. Tylko strzały lasera i parę innych odgłosów.

W sumie Chaos Control nie jest wybitną grą, choć totalnie zbesztać jej też nie można. Ot zwyczajnie strzelanka, jakich wiele. Nie zachwyca ani grafiką, ani stroną dźwiękową, nie wspominając już o grywalności.

Eldgar

W sumie Chaos Control nie jest wybitną grą, choć totalnie zbesztać jej też nie można. Ot zwyczajnie strzelanka, jakich wiele.

[redacted]	[redacted]
[redacted]	[redacted]
data wydania	Czerwiec '96
cena	112.00
[redacted]	Bobmark
wymagania techniczne	Saturn

PC-CD	PSX	SATURN	N64
jest	nie ma	jest	nie ma

[redacted]

45 PROCENT

Clockwork Knight 2

Pojawiła się druga część przygód sympatycznego mechanicznego rycerzyka, przemierzającego bezkresne tereny świata zabawek w poszukiwaniu przygód [redacted] walczącego [redacted] sprawiedliwość i dobro.



Dla wszystkich, którzy nie mieli okazji poznać wcześniejszych perypetii Don Kichota na kluczyk (podobieństwo do słynnej książkowej postaci uderzające, również cel niezbyt sprecyzowany – porywanie się na niemożliwe, zaś kluczyk – no cóż, jest to w końcu zabawka nakręcana tym przedmiotem), przypomnę, że nasz bohater stawia czoła wielu niebezpieczeństwom, poznaje przyjaciół, który pomagają mu w wędrówce i rozwiązuje zagadki. Wszystko to dzieje się, jak już wspomniałem, w szalonym świecie zabawek, dlatego proszę się nie dziwić, że spacerujemy po półkach z książkami, pojedynkujemy się z bardzo agresywnymi temperówkami, wchodzimy do klockowych domków. Trzeba przyznać, że pomysł umiejscowienia gry oraz fabuła są wyjątkowo pomyślane. Podczas zabawy dziecko (to jest program adresowany w szczególności dla dzieci, ale jak w przypadku opisywanego dzisiaj Pinokia, sięgną po niego także starsi) nie widzi przed sobą jakiegoś zepsutego, zurbanizowanego środowiska, ale ślicznie wykonany krajobraz, który przypomina mu własny pokój.

Nasz bohater posiada pewne umiejętności, bez których nie poradziłby sobie w tej trudnej przygodzie. Opanował znakomicie sztukę fechtunku (jego szpada, to kluczyk), potrafi świetnie skakać i biegać. Misje są bardzo urozmaicone, raz chodzimy po całym terenie w poszukiwaniu wszelkiego typu gadżetów (monety, klucze, dodatkowe życia), w innym przypadku mamy okazję przejechać się rydwanem, uciekając przed walącymi się nam na głowy budowlami z klocków oraz hordą nieprzyjaźnie nastawionych zabawek.

Podsumowując Clockwork Knight 2, należy powiedzieć, że jest to pozycja ze wszech miar udana, taka którą można polecić każdemu. Posiada wszystkie cechy dobrej platformówki, przy czym, dzięki niezwykłemu osadzeniu akcji, jest jeszcze bardziej interesująca. Może dzięki temu zrozumiemy, jakimi prawami rządzi się baśniowy świat, świat zabawek i dziecięcych marzeń.

Eldgar

wydawca	Sega
producent	Sega
data wydania	Czerwiec '96
cena	219.00
dystrybucja	Bobmark
wymagania techniczne	Saturn

PC-CD	PSX	SATURN	N64
nie ma	nie ma	jest	nie ma

uwagi

75 PROCENT

Podczas zabawy dziecko nie widzi zepsutego, zurbanizowanego środowiska, ale śliczny krajobraz, przypominający własny pokój.

Goal Storm

[illegible] stara, jak mój zestaw samobieżnych sandałów, ale jara, jak 150! Pewnego pięknego dnia postanowiłem ruszyć swój wielki barokowy tyłek i rozpocząłem karierę [illegible] szkolnej drużynie trampkarzy.



Ze względu na moje gabaryty otrzymałem bardzo odpowiedzialną i poważną funkcję dostarczyciela żywności oraz napojów niekoniecznie wysokooktanowych (tzw. management stuff albo coś w takim jurop jazyku). Po tym, jak nadmiar oktanów przewrócił mi w głowie, zmienili mi fuchę na bramkarza, może dlatego, że swoim gigantycznym odwłokiem zasłaniałem całą bramkę. Atak Olka oraz Susa załamywał się w momencie, gdy ja, po naprawdę dużym śniadaniu, wydawałem pojedyncze niskotonowe pierdnięcie. Już wiecie dlaczego kocham ten sport – ponieważ czynnie go uprawiałem, przez całe 2 tygodnie (drużyna nie mogła ciągle grać w maskach p-poż). Później bramkę dostosowali, rzekomo do wymogów europejskich, to jest strasznie ją poszerzyli i moja gigantyczna zawartość przestała się już liczyć. Szkoda, piękne to były czasy. ***Dziewczyny przyklejały się [illegible] [illegible] [illegible] krzyczały, oczywiście nie złośliwie, „dokop Grubemu", [illegible] ja [illegible] [illegible] i [illegible] pięknym stylu [illegible] się [illegible] przybramkowe [illegible]*** Wyniki też były niezłe, hokejowe – oczywiście przegrywaliśmy z honorem i nigdy nie tłukliśmy przeciwników... na boisku. Już wiecie, że do reprezentacji Polski nie trafiłem, choć jeszcze przed meczem na Wembley, kilka tygodni temu, miałem duże szanse. Wrócę jednak do sedna, bo mnie korektor udusi.

Zaczynam recenzje mojego ulubionego tytułu piłkarskiego – Goal Storm, dżapońskiej firmy Konami. O tej grze mogę pisać i pisać, gdyż z małymi przerwami gram w nią już około 5 miesięcy. Przypominam świeżyznom playstacjonowym, że gierka jest dość stara. Zapytacie pewnie, dlaczego stara gierka? Odpowiedź jest dość banalna – bo do tej pory nie pojawiła się lepsza. Oczywiście według mnie. Jak zresztą ostatnio napisałem, czekam teraz na połączenie bajerów Actua Soccer (design, oprawa, opcje, sfx, gfx) z niesamowitą grywalnością Goal Storma.

W Goal Stormie nie znajdziecie poszczególnych europejskich lig, setki opcji i bajerów, gra jest zrobiona po spartańsku, [illegible] opcje ograniczają się prawie wyłącznie do ustawienia stopnia trudności, czasu trwania meczu, ustawienia drużyny oraz tego, jak cała ekipa ma się zachowywać na boisku (defensywnie, ofensywnie, grać z kontry, na spalone, wszyscy na sędziego). Pomimo to kocham tę gierkę, bardziej od mojego firmowego hamburgera.

Po tym jak już ustawisz nieliczne opcje, możesz wybrać kim chcesz grać i przeciwko komu, możesz ustawić grę na 2 joypady i tłuc się z kumplem o piłkę, możesz też wybrać cały turniej – mistrzostwa, niestety zmartwię wszystkich patriotów – Polskich Orłów tam nie ma, ale Nigeria jest, a jakże (jak to mówią Polak, Nigeryjczyk dwa bratanki bez barmanki).

Jeśli chodzi o inne rzeczy, o których warto wiedzieć, to nie zapomnij ustawić klawiszem SELECT (podczas meczu) stopnia oddalenia kamery, osobiście gram z pełnego oddalenia i wiem co się dzieje na boisku i w pobliskiej jadłodajni, radar w części potylicznej nie jest już potrzebny. Przy okazji – jeśli sędzia będzie Cię karał żółtym kartonikiem, powciskaj trochę klawisze na joypadzie – he, he. Bym zapomniał, stałe buziaki dla Ani. Jak to mówi Rafał, trochę prywaty nie zaszkodzi.

Rady z lady. O ustawieniu kamery już pisałem, więc nie będę się powtarzał, pomyśl nad rozstawieniem drużyny (moja rada, to jak najwięcej zawodników na środku boiska). Graj zespołowo – im szybsza akcja, tym większe prawdopodobieństwa zdobycia bramki, staraj się grać skrzydłami i nie atakuj środkiem, bramkę zdobywa się tylko w określonych miejscach na polu bramkowym (biegniesz z prawej, strzelaj w lewe okienko i na odwrót).

Gruby





Kocham tę gierkę. Konami rządzi. Dżaponia Rulezzz.

[illegible]	Konami
producent	Konami
data [illegible]	[illegible]
cena	199,00
sprzedaż	ProLine
wymagania techniczne	PSX

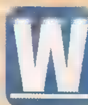
PC-CD	PSX	SATURN	N64
nie ma	jest	nie ma	nie ma

uwagi

95 PROCENT

Tekken 2

Tak długo [redacted] czekałem... Nareszcie! [redacted] 2 już [redacted] rynku. Niedawno mówiłem, że [redacted] zaszczyt zagrać w [redacted] cudo, teraz [redacted] codzienność. Cóż, [redacted] jest chy[redacted] wszystkimi grami. Jeszcze nieda[redacted] każdy się podniecał Mortal Kom[redacted] 3, dziś [redacted] już historia, [redacted] myśli biegną np. [redacted] Fighter 3.



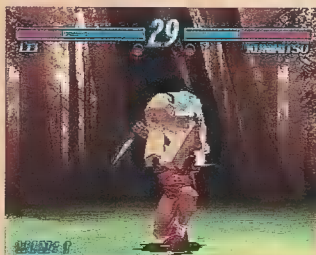


każdym bądź razie ja nadal staram się cieszyć Tekkenem 2, bo nie wiadomo, co zobaczę za kilka dni.

Tekken 2 kontynuuje tradycję mordobić 3D. Wspaniała grafika i dźwięk to tylko część zalet tej świetnej gry. Jeżeli ktoś z Was pamięta recenzję z Tekkena (GK maj-czerwiec), to pamięta też, że właściwie jedyną rzeczą, na którą się skarżyłem, była mała liczba zawodników (było tylko 8 + Heihachi). Cóż, problem z głowy. ***W drugiej części Tekkena do turnieju przystępuje już 23 zawodników (włączając zawodników bonusowych), każdy o odmiennym stylu walki, specjalach i kombosach!*** To nie wszystko! Uzyskujemy możliwość walki np. Heihachim, który w poprzedniej części był szefem Mishimy i stał na samym podium. Dziś jest strącony do rangi zwyczajnego zawodnika i walczy o odzyskanie kontroli nad swoją firmą, którą przejął jego syn Kazuya. Pojawia się także nowa wersja cyborga bojowego – Jack-2, siostra Niny Williams –



Anna, oraz wiele innych, ciekawych postaci. Są one w sumie jedynym rzucającym się w oczy (poza nowymi planszami) udoskonaleniem pierwotnej wersji Tekkena. W turnieju biorą udział zwierzęta, takie jak Kuma – szalony niedźwiedź czy Alex i Roger – jaszczurka i kangur (przynajmniej na to wyglądają). Jest też moja ulubiona postać – Lei, gliniarz z Hong Kongu, który odstawia niesamowity popis Kung Fu, stosując zdradliwe ataki na korpus przeciwnika w połączeniu z podcięciami i przemykaniem się między nogami. Oczywiście pozostały także postacie z pierwszej części Tekkena. Znów mają rachunki do wyrównania, tym razem wiekszość z nich chce dopaść Kazuyę Mishima (ale się na niego uwzięli, zupełnie jak zawodnicy Streetfightera na Bisona). Ich specjale zostały udoskonalone, choć większość standardowych ciosów pozostała taka sama. Jeśli macie ochotę dowiedzieć się szczegółów na temat każdego z fighterów, czyli kim i z kim przyjdzie Wam walczyć, zapraszam do Strefy Śmierci. Powtórzę to, o czym wspomniałem opisując Virtua Fightera



2. Tekken znacznie bardziej mi się podoba! Po zobaczeniu Tekkena 2 utwierdziłem się w tym przekonaniu. Wynika to może z tego, iż znacznie bardziej podobają mi się walki toczone przez zawodników obdarzonych nadludzkimi mocami, wykonujących niezbyt realne specjale (w Tekkenie 2 jest ich dużo), niż starcia zwykłych fighterów, choćby nawet stosowali nie wiem jak wydziwaczone techniki. Takie coś, to mogę zobaczyć na filmie kungfu z Hong Kongu, albo jak włączę kablówkę i trafię akurat na zawody kick-boxingu albo Muay-Tai. Jeżeli napiszę, że VF2 podoba mi się mniej niż np. Tekken, to nie miejcie mi tego za złe, bo to jest NA MÓJ GUST! A propos mojego zdania na temat Tekkena i VF2. Bardzo prawdopodobne, że zmienię poglądy (w sumie podobno tylko krowa ich nie zmienia), gdy na własne oczy zobaczę Virtua Fightera 3 (na razie znam go tylko z opowiadań). ***Lucas***

wydawca	Sony
[illegible]	Namco
data wydania	Październik '96
cena	215.00
[illegible]	[illegible]
[illegible]	PSX

PC-CD	PSX	SATURN	N64
[redacted]	jest	nie ma	nie ma

[illegible]

95 PROCENT

Wspaniała grafika i dźwięk to tylko część zalet tej świetnej gry.

Giełda

SPRZEDAM

- Lub zamienię gry na Pegasusa: Capitan America the Avenger – 20 zł i School Fight – 15 zł na North & South. Grę przesłać na adres:
  Hareńczyk Hubert
  ul. Lipińskiego 27/68
  20-849 Lublin

- Czasopisma komputerowe:
  C & A – od nr 3/92 – 7/92, Secret Service na 12 – 1 zł, nr 22 – 1.50 zł, nr 25, 26 – 1.50 zł, nr 35 – 2.50 zł. Magia Gier Komputerowych – 5 zł. Gambler: 12/94, 8/95 – 2 zł, 6/96 – 3 zł. Top Secret: 1/94, 3/94 – 1.50 zł. Świat Gier Komputerowych: 5-6/93 – 2 zł, 11-12/93 – 2 zł, 1, 2, 3/94 – 2 zł, 5, 6/94 – 2 zł, 12/94 – 2 zł, 9/95 – 2.50 zł, 6, 7/96 – 3.20 zł.
  Mariusz Gaik
  34-615 Słopnice 829

- Commodore 64, 1 myszka, 2 joye, stacja dysków 1541-2 z instrukacją angielską i niemiecką, sampler z instrukcją polską, jeden cartridge, orginalną grę z polską instrukcją (4 dyski) – Elvira 2. Wszystko za 290 zł.
  Paweł Stępkowski
  ul. Banacha 14 m 11
  02-097 Warszawa
  tel: (0-22) 658-14-79

- Atari Jaguar (gwarancja), 2 joypady, kabel RGB cinch + 3 gry: Doom – 180 zł, Iron Soldier – 110 zł, Tempest 2000 – 110 zł,
  Jaguar + osprzęt – 500 zł.
  Roszak Krzysztof
  ul. Raciborska 5
  47-451 Tworków
  woj. Katowickie

- Cartridge: The Jetsons do Pegasusa. Cena 40 zł. Możliwość wysyłki za pobraniem pocztowym. Więcej informacji listownie.
  Michał Hankiewicz
  Wielka Wieś 161
  32-089
  woj. Krakowskie

- Wymienię orginalne gry na CD i HD: TFX, Stonekeep, Megarace, 7 Quest, Journeyman Project, Larry 1, Reunion, Eternam, Cyclones, Castles 1, Jammit, Logical, Flight Simulator, Comanche vs Werewolf, Last Bounty Hunter, Big Red Adventure, Lemmings CD, Vortek, Slipstream 5000.
  Marcin
  tel: (0-22) 628-16-86

- Amiga 500 (stan bardzo dobry), 2.5 MB RAM, kicstart 1.3/2.04, dwie myszy, joy, sampler stereo, gry orginalne, kabel euro, CD-ROM A570, literatura. Cena 1000 zł – do uzgodnienia.
  Paweł Dąbrowski
  ul. Wołodyjowskiego 77a
  02-724 Warszawa
  tel: 43-09-70

- Grę Worms na CD32 (prawie nowa) – 80 zł. Joystick Ca-Commander – 10 zł. Pc Magazine po polsku – 2.8 zł. Enter 8/96 – 2.5 zł. PC Gamer po Polsku 2/96 – 2.5 zł.
  Łukasz Naglik
  ul. Kościuszki 5/14
  62-800 Kalisz
  tel: (0-62) 577-972

- Konsolę Nintendo, 2 Joypady, 1 gra – 500 zł. Gry na Snes: Super Street Fighter 2 – 200 zł. NBA 96 Live – 200 zł. Mortal Kombat 3 – 100 zł. NBA JAM – 100 zł. Final Fight – 100 zł. Mickey Mania – 100 zł. Superman – 100 zł. Turtles in Time – 100 zł. Sprzedam również drukarkę Star LL-100 Color – 450 zł.
  Adam Bednarczyk
  ul. Szkolna 2a/7
  49-300 Brzeg
  tel: (0-77) 162-26-00

- Różne numery pism: Komputery, Gry Komputerowe, Top Secret, Moje Atari, Bajtek, Gambler, Świat Gier Komputerowych, IKS, Tajemnice Atari, Atari Magazyn, Świat Atari.
  Gry dla CD32: Rise of the Robots – 70 zł. The Chaos Engine – 35 zł.
  Gry do Sony Playstation: D na 3 CD – 200 zł. Mortal Kombat 3 – 220 zł.
  Możliwość wysyłki pocztą.
  Łukasz Naglik
  ul. Kościuszki 5/14
  62-800 Kalisz
  tel: (0-62) 577-972

- Amigę 1200 z nową myszką, quick shotem, gry oryginalne: Dracula, Vabank, Shadowland, Smuś, Taekwondo Master, Discer oraz Harpoon.
  Dodatki: gra Burntime, przykrywa na klawiaturę oraz joypad do PC.
  Cena bez dodatków 900 zł. Z dodatkami 1000 zł. Dodatki kosztują 100 zł.
  Możliwość targowania się.
  Wiktor Badowski
  ul. Kościuszki 6/20
  26-600 Radom

- 16-bitową Segę + 2 pady + gry: Mortal Kombat 3, Street Fighter, Toy Story, NBA Jam, Fatal Fury 3, Terminator 2. Wszystkie gry można wymienić w Poznaniu. Cena 600 zł.
  Marcin lub Łukasz Wiśniewski
  oś. Jagielońskie 72 m 8
  61-217 Poznań
  tel: (0-61) 774-328

- Amigę 500 system 1.3 1 MB RAM, sampler stereo 100 kHz, action replay, MK 2 i # (Polska instrukcja), modulator TV, mysz, podkładka, joystick, pokrywa na komputer, dwa disk boxy, czasopisma: Magazyn Amiga (1/93 – 8/96), Amigowiec (5/93 – 4/95), Commodore & Amiga (2/93 – 2/95), książka „Assembler dla początkujących (A500 – A4000)". Cena 800 zł.
  Jacek Bojanowski
  ul. P. Wyszyńskiego 11/39
  42-300 Myszków
  woj. Częstochowskie

- Super Nintendo + Street Fighter 2 Turbo Hyper Fighting. Cena 400 zł. Stan bardzo dobry. Amiga CD32 + 2 CD. Cena 580 zł. CD32 jest na gwarancji 10 miesięcy. Stan idealny.
  Łukasz Naglik
  ul. Kościuszki 5/14
  62-800 Kalisz
  tel: (0-62) 57-79-72

- Commodore 64 + magnetofon + joystick + 8 kaset w tym nauka J.Polskiego i inne. Cena 200 zł. Lub zamienie C64 + Sega Mega Drive + 10 gier + Game Boy + 1 gra za Playstation lub Saturna.
  Dawid Żaczek
  Ognica 47
  74-121 Krzywin-Gryfiński

- Nintendo Game Boy+ 3 gry: Killer Instinct, Mortal Kombat 2, NBA JAM T.E + pudełko do GB + podświetlacz ekranu + kabel Game Link + ładowarkę do baterii z bateriami za 250 zł.
  Piotr Ronuczga
  ul. Konarskiego 12 m 8
  71-704 Szczecin
  tel: (0-91) 233-870 po godz. 17.

- Amigę 500 1 MB RAM, przełącznik CHIP/RAM (dodaje 0.2 MB pamięci), 3 joysticky (1 zepsuty), mysz, pudełko na dyski, programy do nauki J. Angielskiego, 3 krążki, modulator, zasilacz, pokrywa na komputer.
  Cena 500 zł – możliwość targowania.
  Dodatkowo 12 Top Secretów za 25 zł.
  Łukasz Ryznar
  ul. Lotnicza 4/5
  59-220 Legnica
  tel: (0-76) 214-30

- IBM PC 386DX 40 MHz (8 MB RAM, HDD 80 MB, 1.44 MB FDD, 1.2 MB, VGA, DOS 6.2, klawiatura, mysz, oryginalne gry, joystick, literatura. Cena 900 zł. Monitor – 450 zł.
  Mariusz Chosznewski
  ul. Piękna 6
  87-300 Brodnica
  tel: (0-511) 861-26

- Amigę CD32 z 5 grami: Theme Park, Diggers, Oscar, Fire and Ice, Morph, Buba'n stix oraz 1 joypad. Cena 400 zł.
  Patryk Godziek
  ul. Honoraty 47/19
  43-100 Tychy
  tel: (0-32) 118-42-63

- Grę Duke Nukem 3D na PC. Cena do uzgodnienia, lub zamienię na Command & Conquer, Warcraft 2.
  Maciej Hikiert
  ul. Juranda 16
  06-400 Ciechanów
  tel: (0-23) 73-80-99

- Amiga 600 + Kickstart 1.3/2.0 2 MB + disk box 2, mouse pad, myszka, joystick. Cena 600 zł. Stan bardzo dobry.
  Szymon Kowalski
  ul. Tuwima 4/36
  62-510 Konin

- Segę Mega Drive 2 na gwarancji + 2 joypady + 5 cartridgy. Cena 760 zł. Konsolę Atari Jaguar za 400 zł lub zamienię na Amigę CD32.
  Marcin Orzeszek
  ul. Pustola 30/12
  01-107 Warszawa

- Saturna (na gwarancji) + demo – 850. Oraz gry do niej: Ultimate Mortal Kombat 3 – 150 zł. Virtua Fighter 2 – 160 zł. Lub razem za 1150 zł.
  Marcin Naglik
  ul. Kościuszki 5/14
  62-800 Kalisz
  tel. (0-62) 57-79-72

- Sony Playstation (na gwarancji) + demo CD – 850 zł. Oryginalne gry do Sony PSX: Mortal Kombat 3 – 160 zł, Street Fighter Alpha – 150 zł. Lub razem za 1150 zł (koszty ewentualnej przesyłki wliczone).
  Łukasz Naglik
  ul. Kościuszki 5/14
  62-800 Kalisz
  tel. (0-62) 577-972

- Atari Jaguar + Joypad + kabel euro-stereo i dwie gry: Alien vs Predator i Cybermorph. Cena 550 zł.
  Tomasz Koczorowski
  ul. Sosnowa 3/A
  72-602 Świnoujście
  tel. (0-936) 52-59

Konkursy

Uff, wreszcie znów się spotykamy. Nazbierało się trochę spraw, które trzeba wyjaśnić – dlatego zaczynamy czym prędzej.

[redacted] Playstation

Niestety, tego konkursu nie możemy zaliczyć do udanych. Firma Teleinfo delikatnie rzecz biorąc, olała wszystkich uczestników i naszą skromną ekipę. Listy pozostają bez odpowiedzi, telefonów nikt nie odbiera – co to oznacza nie muszę wyjaśniać. Na przyszłość będziemy uważniej dobierać sobie współpartnerów, a teraz wypadałoby powiedzieć przepraszamy, choć to naprawdę nie nasza wina. Ale SORRRRRRRY!!!!

Rozwiązanie konkursu „3 pytania" [redacted] 7-8/96

Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Daley Thompson jest sportowcem, który użyczył swego nazwiska grze Decathlon firmy Interactive Magic.
2. Settlers 2 wyprodukował Blue Byte.
3. W symulatorze Formuły 1 – F1 Grand Prix 2 mamy do dyspozycji 16 torów.

Nagrody wylosowali:

1. Łukasz Szydłowski ze Świebodzic – Wacky Whools
2. Sebastian Bujak z Gorzowa Wlkp. – Świat Windows
3. Bartek Pytel z Świętoszówki – Kajko i Kokosz

Sorry chłopaki, ale gdzieś się zapodziały podawane przez nas programy na Amigę, dlatego wysyłamy Wam inne.

4. Maciej Stwora z Pszczyny – High Stuntman
5. Adam Filipowicz z Krakowa – Gate 2 Freedom

Niestety, nie otrzymaliśmy żadnych odpowiedzi od posiadaczy C-64. W związku z tym nagrody przechodzą do dzisiejszego konkursu. Jednocześnie zachęcamy do uczestnictwa właśnie właścicieli C-64, gdyż mamy jeszcze trochę gierek na Wasze maszynki. Niestety będziemy odchodzili powoli od rozdawania programów na Amigę i C-64 z wiadomych względów. O Amidze można poczytać w innym piśmie naszego wydawnictwa – Amiga Computer Studio, a o C-64, no cóż, o tym sprzęcie chyba nikt już nie pisze, a i nagród niestety już nie dostajemy. Natomiast niedługo pojawią się konkursy konsolowe i zapewniam, że będą atrakcyjne nagrody.

Rozwiązanie konkursów filmowych

[redacted] Niepodległości:

1. Święto Niepodległości przypada na 4 lipca.
2. Inne filmy z Jeffem Goldblumem to: Mucha i Jurassic Park
3. Ziemianie dostali się do statku-bazy myśliwcem, który kiedyś rozbił się na naszej planecie, a celem tej wyprawy było wprowadzenie wirusa komputerowego, niszczącego pole magnetyczne.

Nagrody wylosowali:

książki:
Mariusz Mroczyński ze Środy Wlkp.
Bartek Pabijan z Warszawy
Violetta Żak z Oświęcimia
Piotr Kliber z Jasienicy
Adam Rodak z Lublina
Tomasz Świderski z Sopotu
Piotr Krzyczmonik z Wrocławia
Piotr Staniszewski z Wrocławia
Wojciech Maliszewski z Torunia
Zygmunt Arndt ze Stargardu Szczecińskiego

płytki:
Monika Muchyńska z Warszawy
Andrzej Marczewski z Radomia
Marek Paczyński z Wałbrzycha

plakaty:
Robert Kłysz z Myślenic
Adam Mrozik z Zielonej Góry
Kamil Strzyżewski z Tarnobrzega
Bogdan Kozłowski z Częstochowy
Agnieszka Wędzyńska z Piekar Śl.
Paweł Trzeciak z Bielska Białej
Leszek Węgrzyn z Gdańska
Arkadiusz Zawadzki z Krosna
Michał Woźniak z Olkusza
Karolina Czopek z Tomaszowa Mazowieckiego.
Artur Myjak z Płocka
Piotr Wiecki z Gryfina
Andrzej Bogatko z Suwałk
Kuba Nowicki z Rumi
Kszysztof Oczkowski z Poznania

[redacted] Impossible

1. Tom Criuse wcielił się w postać Ethana.
2. Tajemniczy handlarz bronią Max to bussinesswoman.
3. Hunt posłużył się eksplodującą gumą do żucia.

Nagrody otrzymują:

T-shirts:
Karol Mężyński z Bytomia
Marek Łagowski z Krakowa
Jerzy Kacprzycki z Warszawy

kasety audio:
Bartek Siemiński z Pyrzyc
Piotr Puterman z Warszawy
Grzegorz Kubiaic z Bierutów

Serdecznie gratulujemy!

Teraz przyszła pora na kolejną porcję konkursów.

Jednym z nich jest tradycyjny już „3 pytania", który niebawem zmieni swój charakter. Jak to właściwie będzie wyglądało, jeszcze nie wiadomo, natomiast chętnie dowiemy się, co Czytelnicy na ten temat sądzą. Czekamy więc na listy i sugestie. Drugi dzisiejszy konkurs dotyczy polskiej gry przygodowej, A.D. 2044.



„3 pytania"

Nagrodami dzisiaj są:
gra Marco Polo PC-CD
zestaw gier shareware Top 1000
zestaw gier shareware The Toon Parade

Jeżeli tylko uważnie czytasz nasze pismo, nie będziesz miał problemów z odpowiedzią na poniższe pytania:

1. Jaka firma jest dystrybutorem gry Azrael's Tear?
2. Czego dotyczy fabuła gry Pandora Directive?
3. Jak nazywają się dwie nacje walczące między sobą w rewelacyjnej grze firmy Bullfrog?

A.D. [redacted]

Do wygrania jest kilka T-shirtów, reklamujących oczywiście A.D. 2044

Pytania nie są trudne, zachęcam więc do wspólnej zabawy:

1. Jaka firma jest producentem gry A.D. 2044?
2. Na podstawie jakiego filmu została stworzona ta pozycja?
3. Na jaki dzień przypadła premiera gry?
4. Podobno przy tworzeniu intra posłużono się satelitarnymi zdjęciami pewnej planety. Jakiej?

Odpowiedzi na pytania, a także uwagi i propozycje dotyczące rubryki „Konkursy" prosimy przesyłać na adres:

Gry Komputerowe
ul. [redacted] 6
[redacted]

A.D. 2044

W poprzednim numerze GK 9-10/96 zamieściliśmy recenzję bardzo interesującej polskiej gry przygodowej A.D 2044, która otrzymała notę 72%. Dzisiaj zaś, prezentujemy kompletny opis przejścia, życząc wszystkim milej zabawy.

Spójrz w lewo, popatrz na stół. Popatrz obok nogi krzesła i zabierz łyżkę. Popatrz na blat stołu, a potem na miskę z jabłkami – pod nią, z prawej strony, są zapałki. Użyj jabłka i zjedz tabletkę. Otwórz talerz z zupą i użyj łyżki. Podejdź do przesłony i użyj czujnika wypełnienia żołądka, wejdź po schodach na górę. Popatrz na umywalkę, a potem na lewą ścianę (wzrok do góry) i zabierz lusterko. Za gumiakami jest żeton, a przy podstawie muszli klozetowej – gazeta, zabierz obydwie rzeczy. Wróć na dół, podejdź do kolumny obok komory hibernacyjnej i wciśnij przycisk. Obejrzyj posłanie obok kolumny. Zabierz papierosy i obejrzyj je. Na ekranie „oglądania" wyjmij jednego papierosa z paczki. Teraz obejrzyj papierosa i użyj na nim zapałek (żeby używać jednego na drugim przedmiotów w kieszeni, zawsze musimy skorzystać z opcji „obejrzyj" i dopiero po przeniesieniu na odrębny ekran możemy na danym przedmiocie użyć drugiego. W dalszej części rozwiązania będę posługiwać się słowem „użyj" bez podawania szczegółowego opisu poszczególnych czynności temu towarzyszących). Podejdź do czujnika przeciwpożarowego i użyj na nim zapalonego papierosa. Jak tylko wejdzie strażniczka, pocałuj ją (kursor w postaci ust). Jeżeli Ci się nie uda, powtórz wszystkie poprzednie poczynania. Przejdź przez drzwi i obróć się w prawo. Na słabym punkcie zapory laserowej użyj lusterka. Z apteczki na ścianie zabierz maskę przeciwgazową. Wróć do drzwi z wizerunkami koszy i wciśnij przycisk po prawej stronie. Wejdź do środka, podejdź do pojemnika na chleb i wyjmij z niego szpulkę nici. Obróć się dwa razy w prawo i otwórz klapę pojemnika, pod hasłem na ścianie. Użyj maski i wejdź do pojemnika. Na dole podejdź (od prawej strony) do wagonika i zwolnij hamulec. Przyjrzyj się wagonikowi – ze środka zabierz pogrzebacz. Obejdź wagonik (musisz być z jego lewej strony) i pchnij go. Podnieś kamień, zobacz co jest pod nim i zabierz mysz. Przejdź przez duże brązowe drzwi (naprzeciwko pieca).

Idź prosto i dwa razy w lewo. Otwórz szufladę biurka i zabierz z niej młotek. Zobacz blat biurka. Wciśnij włącznik na wiertarce i umieść żeton na podstawce pod wiertłem. Zabierz żeton i użyj na nim (dziurce) szpulki nici. Z wiadra zabierz metalowy bolec. Wejdź po schodach na górę i obejrzyj szafkę narzędziową. Pod nią jest klucz (umieść kursor na szparze nad podłogą i przesuwaj powoli aż zmieni się w lupę – bliżej prawej strony). Otwórz dolne drzwiczki i zabierz rękawicę roboczą. Zabytkową kratę otwórz znalezionym kluczem i skorzystaj z przejścia. Znajdziesz się znowu w pomieszczeniu z pojemnikiem zsypowym. Ponownie wskocz do niego (maska). Na dole podejdź do pieca. Użyj rękawicy na uchwycie i otwórz piec. Na palenisku użyj elektronicznego strażnika. Teraz wróć na górę znaną Ci drogą (drzwi, schody, krata).

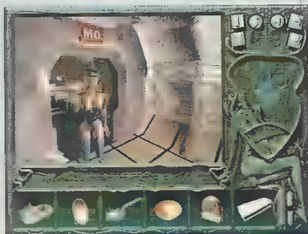
Wyjdź z pomieszczenia zsypowego na korytarz i podejdź do drzwi komisariatu „MO". Obejrzyj drzwi i użyj myszy na szparze wrzutowej. Wejdź do komisariatu. Podejdź do biurka i wyłącz lampkę (włączona pełni rolę fotokomórki). Gdy to zrobisz, otwórz szufladę biurka i zabierz z niej klucz elektromechaniczny. Na razie nie możesz otworzyć drzwiczek biurka. Przejrzyj akta leżące na blacie. Podejdź do celi i użyj zabranego przed chwilą klucza na zamku pod napisem „areszt". Zajrzyj przez kraty i użyj pogrzebacza na kartce. Teraz podejdź do drugiego biurka – tego przy drzwiach, nad którym są monitory – obejrzyj jego drzwiczki i wciśnij kombinację z kartki (3, 8, 7, 1). Obie dźwignie ustaw w pozycji do góry. Wyjdź z komisariatu i idź do drzwi naprzeciwko – otwórz je za pomocą przycisku. Przejdź przez nie, idź do przodu, a potem popatrz w lewo. Odszukaj szafkę sterującą, otwórz ją i na szparze użyj żetonu na nitce. Teraz wciśnij klawisze tak, aby litery im odpowiadające utworzyły słowo „Danka". Podejdź do windy, otwórz ją i wejdź do środka. Obróć się w lewo i otwórz szafkę sterownika. Jedź na pierwsze piętro.

Idź prosto, wciśnij przycisk na tablicy, prosto, weź linę i wróć do windy. Zjedź na trzecie piętro. Użyj liny na lewej kolumnie i spróbuj pójść do przodu. Po pozbyciu się robota zabierz linę i idź prosto do drzwi na końcu korytarza. Na krześle po prawej stronie użyj gazety. Wejdź na krzesło i zabierz klucz z framugi. Zejdź z krzesła, zabierz gazetę i użyj klucza na drzwiach. Otwórz je i wejdź do środka. Podejdź do płaskorzeźby i zabierz dłuto. Podejdź do biurka i z szuflady zabierz przepustkę. Otwórz drzwiczki biurka dłutem i zabierz legitymację partyjną. Użyj przepustki na blacie biurka. Na razie nie ruszaj obrazu na ścianie. Podejdź do pieczątkarki, połóż na niej przepustkę i użyj żetonu. Zabierz przepustkę, wróć do windy i jedź na pierwsze piętro. Prosto, lewo, użyj kołatki, gdy pojawi się strażniczka daj jej legitymację i przepustkę. Wejdź w otwarte drzwi, podejdź do pojemnika, użyj pogrzebacza na uchwycie i zabierz rękawiczkę. Podejdź do drugiego skafandra, użyj rękawiczki na zamku i zabierz pilota. Podejdź do drzwi antyradiacyjnych i użyj pilota na czujniku podczerwieni. Zabierz dwa moduły i podejdź do drugiej przesłony – tam odpowiednio włóż oba moduły i wciśnij przyciski w kolejności: od najmniejszej do największej liczby boków narysowanych figur.

Wejdź do środka. Obok silnika leży kamień – weź go. Obejrzyj z bliska panel sterujący i znajdź z lewej strony miejsce, gdzie leży klucz sześciokątny. Zabierz go i użyj na zameczku ściennej szafki. W szafce wciśnij zielony przycisk i podejdź do windy znajdującej się w tym pomieszczeniu. Użyj młotka na skobelku (górna część barierki). Wejdź do windy. Kamienia użyj na trzecim przycisku sterownika windy. Jeżeli nie trafisz, to wyjdź z windy, podnieś kamień i powtarzaj całą operację, aż do skutku. U góry użyj metalowego bolca w gałce, przekręć bolec, otwórz klapę i wejdź w ciemność. Użyj zapałek, wciśnij zielony przycisk i podejdź do szafki pomiarowej. Otwórz ją i użyj pogrzebacza na radioaktywnym materiale, a potem zabierz buteleczkę z fosforem. Odejdź od szafki i popatrz w prawo. Użyj młotka na sztucznym kamieniu i zabierz żuka. Wróć do wewnętrznej windy i użyj hamulca. Na dole zabierz kamień, którym rzucałeś w przycisk. Idź do głównej windy, zjedź na trzecie piętro. Udaj się do Dyrektoriatu Archeologii, podejdź do obrazu obok biurka i otwórz go. Użyj buteleczki z fosforem na czujniku. Otwórz sejf i zabierz zapalniczkę. Wróć do windy i zjedź na drugie piętro. Idź do Komisariatu MO i wrzuć do szpary żuka. W komisariacie podejdź do biurka i otwórz tytanowe drzwiczki – weź nóż wojskowy.

Wracaj do windy głównej, pierwsze piętro i do windy wewnętrznej. W ciemność, prosto, lupa na szafkę, prosto, użyj noża na płóciennej atrapie krajobrazu i wyjdź na zewnątrz. Użyj liny na ostrokole muru (na lewo od bramy) i wdrap się po linie. Podejdź do ławki, a potem idź w dom (nie na mostek). Przejdź pod mostkiem, a potem do tyłu. Obejrzyj roślinę i zabierz polana drewna. Idź na mostek. Obejrzyj lewą donicę, zabierz kluczyk i użyj go na zamku w drzwiach. Wejdź do środka, popatrz w prawo i wejdź do salonu. Podejdź do stołu, idź na sofę, popatrz obok nogi krzesła i zabierz drucik. Wróć do przedpokoju, użyj lupy na boku fontanny. Użyj klucza sześciokątnego na zaworze i zabierz mokry nabój. Teraz podejdź do drzwi, obok których wiszą tarcze. Zza tarcz zabierz latarkę i bezpiecznik. Obejrzyj bezpiecznik i użyj na nim drutu. Naprawiony bezpiecznik wstaw na miejsce i wróć do salonu. Popatrz w lewo, podejdź do kominka. Użyj polan drewna i gazety na wnętrzu kominka. Użyj zapalniczki na papierosie, a potem zapalonego papierosa na wnętrzu kominka. Przejdź do gabinetu (drzwi w salonie) i użyj lupy na podnóżku. Popatrz w prawo i zabierz baterię. Baterię włóż do latarki. Wejdź na podnóżek, obróć się i zabierz dubeltówkę wiszącą na ścianie. Podejdź do biurka i użyj lupy, by zobaczyć jego spód. Użyj latarki pod blatem biurka i wciśnij przycisk. Teraz podejdź do regału i zabierz z półki książkę. Obejrzyj ją, otwórz, przewróć kartkę i wyrwij ją. Wyjdź z domu i podejdź do altanki. Użyj słonecznego zegara, wejdź na niego i zabierz sznur. Zejdź z zegara, otwórz bramkę wejściową, wyjdź poza ogród i odwiąż sznur z ostrokołu. Przez bramkę wejdź z powrotem do domu i idź do salonu. Połóż mokry nabój obok prawej fotografii i obejrzyj wnętrze kominka. Użyj wyrwanej kartki na ogniu i spójrz na nią. Pod wpływem działania ognia ukaże się napis z kombinacją szyfru. Zabierz suchy nabój z półki obok fotografii. Obejrzyj dubeltówkę, otwórz ją i włóż nabój. Idź do gabinetu, podejdź do regału i obejrzyj dziurę po książce. Ustaw pokrętło szyfrowe na godzinę dwunastą i przekręć zgodnie z szyfrem na kartce. Zjedź windą na dół i strzel z dubeltówki do robota. Przywiąż liny do obu wajch, cofnij się i użyj lin. W laboratorium genetycznym podejdź do przekładni i użyj lupy na liczniku. Ustaw teraz odpowiednio: odpady na 0%, Y (przebieg zwrotny) na 50% (musisz popatrzeć do góry, żeby znaleźć cyferblat urządzenia), X na 50%. Przepływ masy chromosomowej (po prawej stronie) ustaw na 100%. Teraz zapal beznikotynowego papierosa i obejrzyj sobie dłuuuugie zakończenie.

Agnes



Urban Runner

Jeżeli przeczytałeś uważnie poprzedni [illegible] Gier, [illegible] powinieneś już wiedzieć, [illegible] jest Urban [illegible]. Jeżeli tak nie jest, podaję zgrzebną recenzję.

Sierra, twórca Phantasmagorii, od dłuższego czasu pracowała nad projektem, którego ostatecznym wynikiem miała być pierwsza, w 100% pełnoekranowa gra przygodowa. Projekt ten nosił kryptonim Urban Runner. Kłopot z produkcjami aspirującymi do miana filmu interaktywnego polega na tym, że mimo wielu podejść różnych firm, niewiele z nich zasługuje na ten tytuł. Powody: cienka fabuła, nieudane próby zaangażowania emocjonalnego widza, spowodowane nierealnością lub naiwnością, albo infantylnością akcji, albo wszystko razem. Największym moim zarzutem pod adresem wyżej wymienionych, to małe lub nawet żadne powiązanie czynności, które ma wykonać gracz, z fabułą filmu. Co gorsza, by obejrzeć następną scenę nie trzeba błyskać intelektem, którego najwyraźniej twórcy nie spodziewają się po swym potencjalnym kliencie, lecz należy stosować żmudną taktykę prób stosowania wszystkiego na wszystkim.

Na całe szczęście wad tych nie ma Urban Runner. Jego atutami są spójna fabuła, wymóg wykonywania czynności podpowiadanych przez logikę w ściśle określonym czasie. Całość jest wykonana w technice kinowej, to znaczy obraz ma wymiary filmu panoramicznego. Prezentowany jest on z perspektywy oczu bohatera w 32 000 kolorów, a dodatkowych barw dodaje całości wspaniale wkomponowany dźwięk. Nic tylko grać.

Istnieje jednak mała szansa (ale zawsze), że się zaplączesz Czytelniku gdzieś w tej dynamicznej przygodzie. Nie ma sprawy. Tu do akcji wkracza Super Mario, który przedstawia pełne rozwiązanie tej arcywciągającej przygody. Voila:

[illegible]

Jest to miejsce zjazdów gejów z całego miasta. Tu także spotykają się tzw. grube ryby, by załatwiać swoje interesy. Ty właśnie w tym miejscu rozpoczynasz swą przygodę. Nie dlatego, abyś należał do którejś z wyżej wymienionych grup, ale dlatego, że jako rasowy i w dodatku amerykański, dziennikarz Max Gardner, uznałeś to miejsce za najlepsze w celu spotkania się z Tony Marcosem. W zamian za obciążający go film, obiecał podzielić się z Tobą pewnymi informacjami.

Jak się okazało na miejscu, nie mogłeś z niego wydusić słowa, gdyż ktoś mu podciął wcześniej gardło. Gdy to ujrzałeś, zdecydowałeś, że nie warto czekać na miejscu zbrodni na policję. W roztargnieniu porwałeś z ławy klucz do szafki denata. O swej pomyłce zorientowałeś się dopiero w przebieralni. Jednak za późno już było na powrót. W pośpiechu otworzyłeś schowek i wdziałeś znajdujące się tam, zbyt ciasne na Ciebie ubranko, po czym jak z procy pobiegłeś ku wyjściu, by jak najszybciej opuścić gorący teren. Po drodze nadziałeś się jednak na ochroniarza Marcosa, który wyprowadzony z równowagi Twym widokiem w stroju swego szefa, pogonił za Tobą. W końcu zapędził Cię w kozi róg, a raczej do piwnicy opuszczonej fabryki. To tu po raz pierwszy musisz popisać się swą pomysłowością.



Piwnica

Obróć się i zajrzyj do szafki (changing-room locker). W wiszącym wewnątrz ubraniu znajdziesz żyłkę z przywiązanym do niej haczykiem. Rozepnij żyłkę w poprzek schodów pomiędzy poręczami (Use FISHING LINE on STAIRS), tak aby ktoś się mógł o nią potknąć. Następnie podejdź do wyjścia (Go up to the doors) i obrzuć swego prześladowcę paroma epitetami. Rozwścieczony Bill wejdzie do piwnicy, lecz zatrzyma się tuż przed przygotowaną przez Ciebie pułapką. Aby go popędzić trochę do przodu, wbij mu haczyk w stopę (Use FISH HOOK on FEET). Buffalo Bill wyłoży się na podłogę i poleży tam trochę nieprzytomny. Skorzystaj z tego i przeszukaj go (Knocked out body-guard). W wewnętrznej kieszeni jego marynarki znajdziesz pilnik do paznokci (NAIL FILE). Teraz odwróć się i idź w głąb piwnicy (to the far end of the basement). Zbliż się do zamurowanych drzwi (towards the wall) i pilnikiem obluzuj centralną cegłę (Use NAIL FILE on CENTRAL BRICK). Za nią znajdziesz dźwignię, którą otworzysz przejście do drabiny prowadzącej na górę.

Labirynt

Gdy wejdziesz po drabinie, znajdziesz się w labiryncie pomieszczeń, z których pozornie nie ma wyjścia. W dodatku ochroniarz ocknie się i wlezie na górę za Tobą, z silnym postanowieniem zastrzelenia Cię. Musisz więc działać szybko. Idź do najbliższych drzwi, przekrocz korytarz i wejdź do pokoju z szafką (Cross corridor to room with cubbyholes). Obróć się w prawo (turn to the right) i przyjrzyj się ławce (Bench). Będzie się trochę huśtała. Pod jej nogą (Wedge) znajdziesz stronę wyrwaną z jakiejś książki (TORN OUT PAGE). Podejdź do szafki (Cubbyholes), wciśnij przycisk (Switch), by ją oświetlić i przeszukaj półki. Znajdziesz tam plan ewakuacyjny z tych pomieszczeń, który powinien pomóc Ci trochę w orientacji. Idź, a raczej biegnij, następnie do pokoju z panelem (To room with wall panel), a stamtąd do pomieszczenia z transporterem dokumentów (To the room with the document transporter). Tam swą uwagę zwróć na szafkę z bezpiecznikami (Fuse box). Jak się okaże, będzie znajdował się w niej tylko jeden bezpiecznik, który po włożeniu do odpowiedniego gniazda, uruchomi odpowiednie urządzenie. Wpierw wyjmij go z gniazda zasilającego żarówkę w szafce z przegrodami (Lights for the shelves), a następnie włóż go w gniazdo odpowiedzialne za zasilanie panelu (Lights for wall panel). Teraz wróć do pokoju z panelem i podejdź do uruchomionego urządzenia (Panel on the wall). Ujrzysz tam kombinację światełek czerwonych z zielonymi, przy strzałce w górę i drugą taką przy strzałce w dół. Zapisz je i wracaj pobawić się bezpiecznikami. Tym razem skorzystaj z przegrody od transportera (Document transporter power). Tym razem, aby skorzystać z uruchomionego urządzenia, będziesz musiał tylko się odwrócić i podejść do niego (Document transporter). Na przyciskach (Buttons) będziesz miał okazję wypróbować zapisane wcześniej kombinacje. Jedna z dwóch jest prawidłowa i gdy ją wstukasz, będziesz mógł otworzyć transporter (Handle). Znajdziesz tam podręcznik (Manual) z wyrwaną stroną. Jak się okaże, znaleziona wcześniej kartka (torn out page) po przyłożeniu do broszurki (manual) stworzy funkcjonalną całość. Aby przyjrzeć się jej bliżej, obejrzyj Pump Manual po uruchomieniu przycisku Memory w Twym telefonie komórkowym. Znajdziesz tam szczegółową instrukcję postępowania z pompą, aby ta opróżniła kanał, otwierając Ci tym samym wyjście na zewnątrz. Najpierw jednak w skrzynce z bezpiecznikami przełóż bezpiecznik do przegrody podpisanej Pump on/off power. Teraz udaj się do pokoju z pompami (to the pump room). Przekręć zawór przy manometrze cztery razy w lewo (Turn the pressure floodate to the left), tak aby manometr (Manometer) wskazywał dwie atmosfery. Przekręć teraz drugi zawór w prawo (Turn the flow floodgate to the right), tak aby licznik przepływu (Flow rate counter) wskazywał 576, a następnie pociągnij za dźwignię (start up the pump). Teraz pobiegnij do pokoju z szafkami (Cross the corridor to room with cubbyholes). Tam zajrzyj do zbiornika z wodą (Water tank). Teraz będzie pusty i będziesz mógł wyjść kanałem na zewnątrz.

[illegible]

Gdy znajdziesz się na wolności, zaraz pobiegniesz do swego apartamentu. Jesteś świadomy, że policja znalazła Twoje dokumenty w saunie i zaraz obstawi Twoje mieszkanie. Jesteś jednakże świadomy również tego, że musisz tam pójść, aby wziąć film, który jest jedynym świadectwem winy Marcosa, a Twojej niewinności. Otwierając drzwi do siebie ujrzysz, jak jakiś dryblas siedzi w Twoim fotelu i używa Twego telefonu. Musisz dać mu nauczkę. Na początek oślep go lampą błyskową (Halogen flashlight). Następnie kopnij w niego piłką (ball). Teraz nogą przytrzymaj jego broń (Revolver) i potrząśnij. Z ręki wyleci mu film. Sięgnij po niego (Film). Bandzior, korzystając z Twej nieuwagi, ucieknie gubiąc pudełko zapałek. Teraz będziesz miał czas na przeszukanie marynarki denata. Znajdziesz w jej kieszeniach wiele pożytecznych rzeczy. Gdy skończysz poszukiwania, pójdziesz do swego przyjaciela D.D., komputerowego magika, który powinien pomóc Ci uruchomić elektroniczny notes Marcosa.

(c.d.n.)



płyty CD-ROM

Tysiące wyselekcjonowanych programów i gier z całego świata pod DOS, Windows 3.11 i Windows. Wszystkie płyty posiadają polski system „menu".

GRY





GRY DLA KAŻDEGO 1-3

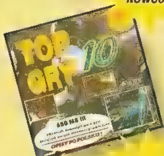
NOWOŚĆ







NOWOŚĆ





Seria Top Gier 1-10 – na każdej z nich 650 MB! różnorodnych gier m.in. wyścigi, tetris, symulatory, gry wirtualne i inne. Oraz seria 15 płyt, na których gry zostały pogrupowane tematycznie np. symulatory, sportowe, tetris, wirtualne, przygodowe, planszowe, logiczne, karty, karate, flipery, wyścigi, strzelanki, komnatowe-arcade...

NOWOŚĆ







NOWOŚĆ







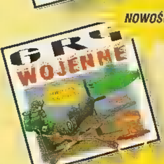
NOWOŚĆ







NOWOŚĆ

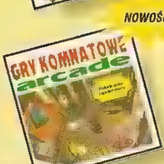




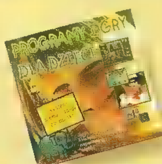


TOP GRY 1-7

NOWOŚĆ



DLA DZIECI



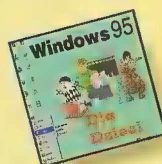
NOWOŚĆ

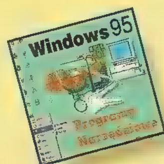


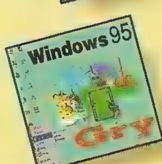
Zestaw programów i gier dla najmłodszych: nauka alfabetu, j. angielskiego, matematyki, geografii, muzyki, a także mówiące książeczki, kolorowanki, zabawy słowne. Oraz wiele wspaniałych gier, w których brak jest przemocy i brutalności m.in. puzzle, wyścigi, gry labiryntowe, wirtualne i inne.

CENY Z VAT

WIN 95



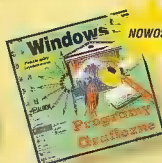




Płyty z programami pod Windows 95: dla dzieci (edukacja, zabawa), gry, programy narzędziowe, graficzne, użytkowe (m.in. edytory, bazy danych itp.). Dodatkowo na każdej z płyt umieszczono program "Jak radzić sobie z Windows 95".



NOWOŚĆ





najlepszy prezent

ISIS

Recenzję nowej gry przygodowej firmy Panasonic znajdziecie na str. 32 w tym numerze, tutaj zaś prezentujemy pełną jej solucję.

Odwróć się i podejdź do złotego sarkofagu. Z jego wnętrza zabierz ozdobne berło. Pochylnią znajdującą się po prawej stronie wejdź na górę i przyjrzyj się starożytnemu malowidłu na ścianie. Zejdź na dół z drugiej strony platformy i obejrzyj uważnie mechanizm złożony z kół zębatych. Uruchamia się go przez przekręcenie śruby. Dobre chęci i para rąk to jednak zbyt mało, by tego dokonać. Na razie zostaw więc koła w spokoju i wejdź na podwyższenie z wyrzeźbioną głową ptaka. Spójrz w lewo. W tym momencie po raz pierwszy ujrzysz boginię Izis, która powita Cię i przedstawi cel Twej misji. Gdy skończy, wejdź na górę i włóż berło w otwór w podłodze. Podwoje piramidy zostaną otwarte. Zejdź na dół po drugiej stronie i obróć się ku kolumnom. Wejdź na bazę jednej z nich i obróć się w prawo — znajdziesz złotego feniksa. Teraz po długim słupie dotrzyj na pokład statku Izydy. Przez teleskop popatrz na wulkan. Zostało już niewiele czasu do erupcji. Zerknij na pobliski panel. Brakuje w nim trzech części przypominających wyglądem: feniksa, skarabeusza i kulę. Umieść swe znalezisko na miejscu i przejdź przez drzwi, usytuowane naprzeciw pulpitu. Znajdziesz się na mostku kapitańskim. Jest tu konsoleta sterująca laserem ukrytym w piramidzie. Do jej uruchomienia potrzebny jest jednak kod. Wróć do drzwi. Po przejściu przez nie zejdź na dół — do maszynowni. Na wprost Ciebie znajduje się zamknięta gablota. Wewnątrz mieści się specjalny mechanizm, w którym musisz umieścić trzy klejnoty symbolizujące ogień, wiatr i ziemię. Ze schowka po prawej zabierz kanister i klucz. Po lewej znajduje się maszyna wielorakiego użytku (wciskając kolejno przyciski, uruchomisz gwizdek parowy, zielone światełko czy wreszcie będziesz mógł posłuchać kawałka koncertu). Ponownie udaj się na górę i idź do biblioteki (przez drzwi). Obejrzyj obraz wiszący na lewej ścianie. Jedna z planet to poszukiwana przez Ciebie kula. Z szachownicy (po prawej) zabierz pionka i zejdź na dół, do magazynu. Idź naprzód, po czym zwróć się w lewo. Ze stolika zabierz kartkę. Znajdziesz na niej kod do konsolety. Cofnij się i ze szkatułki zabierz mapę wszechświata. Automat po prawej udostępni Ci informacje o członkach zespołu muzycznego „Earth, Wind & Fire". Wróć na mostek i zejdź na dół. Otwórz globus (przycisk) i załóż na niego mapę. Z pudełka leżącego na biurku weź złotego skarabeusza. Czeka Cię teraz długa droga powrotna do kół zębatych. Gdy będziesz na miejscu, użyj klucza na białej śrubie. Kilka metrów nad Tobą odsłoni się laser. Udaj się teraz do kamiennego posągu siedzącego przy szachownicy (na prawo od miejsca, w którym pierwszy raz spotkałeś Izydę. Postaw pionka na szachownicy — w piersi posągu otworzyła się tajemnicza skrytka. W jej wnętrzu znajduje się pierwszy z poszukiwanych klejnotów, symbolizujący powietrze. Wróć na statek i umieść klejnot na miejscu. Na konsolecie wciśnij przycisk otwierający trójwymiarową mapę nieba i wpisz w odpowiedniej kolejności symbole z kartki. Laser został wykalibrowany. Czas zająć się panelem kontrolnym. Umieść dwie brakujące części na swoim miejscu, po czym wciśnij kulę (statek przygotuje się do startu). Następnie uruchom laser, wciskając symbol słońca. Promień otworzy tajemną skrytkę w malowidle ściennym. Wewnątrz znajduje się drugi z klejnotów — symbol ognia. Gdy tylko odejdziesz od konsoli, włączy się system zabezpieczeń i wszystkie urządzenia zostaną wyłączone. Izis poinformuje Cię, że aby wszystko wróciło do normy, drugi klejnot musi znaleźć się w gablocie. Wykonaj jej polecenia i wróć do panelu. Tym razem pchnij feniksa (silniki zostaną włączone). Idź naprzód, aż dojdziesz do wysokich schodów. Po ich lewej stronie znajduje się schowek, w którym zaopatrzysz się w zapałkę i siatkę na motyle. Wejdź na górę i idź prosto, aż dojdziesz do następnej konsoli. Teraz obróć się i wlej paliwo z kanistra do baku. Otwórz drzwiczki na dole i zapałką zapal świeczkę. Wciśnij przycisk na konsoli. Balon napełni się powietrzem i uniesie Cię pod sklepienie piramidy. Ostatni klejnot zdobędziesz za pomocą siatki. W tym momencie pozostaje już tylko umieścić szlachetny kamień w gablocie i przycisnąć skarabeusza. Żagiel został postawiony i statek poszybował w przestworza.



Czupryna&Kurkowski

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

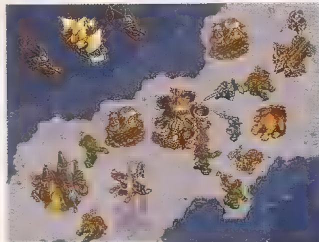
gry sieciowe

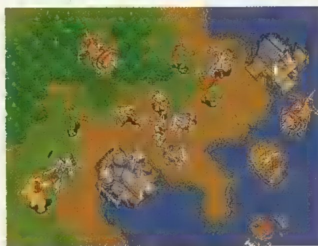


Na świecie coraz bardziej rozwija się moda na gry w sieci. A to dlatego, że ludzie lubią ze sobą rywalizować. Grając z komputerem szybko uczysz się taktyki, jaką maszyna się posługuje i wszystkie czynności wykonujesz machinalnie, nie wkładając w nie dużego wysiłku. Chociaż autorzy gier starają się nadać swoim produktom jak największy współczynnik sztucznej inteligencji, to nadal człowiek przewyższa je o głowę (a może nawet o 3.głowy). Tak naprawdę to będziemy musieli jeszcze długo poczekać, zanim komputer będzie mógł z nami wygrywać, ale jak na razie możemy zmierzyć się z równymi sobie, dzięki grze na kilka osób. Istnieje jednak problem, bo na jednej klawiaturze i jednym monitorze nie da się wszystkiego upchnąć, więc trzeba z czegoś zrezygnować. Chociaż wcale niekoniecznie, od tego zostały wymyślone gry na sieć! Polska jest trochę opóźniona w tej sferze, u nas cieszy się dużym powodzeniem dopiero bezpośrednie połączenie komputerów kablem, a na Zachodzie używa się do tego nawet Internetu. Nie oznacza to jednak, że jesteśmy sto lat za Murzynami, po prostu abonament za połączenie do Internetu jest dosyć drogi, a jeśli ktoś używa do tego modemu, to musi mieć sporo kasy na rachunki telefoniczne. Ale ten artykuł nie ma służyć obrzydzaniu polskiej ekonomii, tylko przedstawić kilka ciekawych gier, które bardzo dobrze nadają się do gry w sieci. **Coval**

Warcraft 2

Warcraft 2 należy do grupy najlepszych gier sieciowych. Grywalność przewyższa najwyższe oczekiwania. W przeciwieństwie do rozgrywki z komputerem, gra staje się przeogromnie trudna. Jest bardzo wiele sposobów na zniszczenie przeciwnika. Najprostszym jest zbudowanie jak najszybciej jak największej ilości wojska i zaatakowanie bazy przeciwnika, gdy znajduje się ona jeszcze w powijakach. Jeśli jednak przeciwnik przetrwa taki atak bez większych strat (szczególnie w peasantach), to wtedy mamy małe szanse na zwycięstwo, ponieważ nasze wojsko jest jałowe i słabo wyćwiczone. Bardziej wyrafinowane metody sprowadzają się do opanowania mórz albo strefy powietrznej, ale na wszystko są sposoby. Gryfony i smoki można zamienić w owce bądź świnie. Flotę przeciwnika zatopić deszczami meteorytów lub gradem wielkości pięści. Ogranicznikiem rozgrywki jest ilość złota, które szybko wyczerpuje się z kopalń. Możliwości gry w sieci są bardzo rozbudowane. Przed rozgrywką wybieramy: czy będziemy widzieli wszystkie miejsca, w których byliśmy, czy tylko te, które aktualnie widzą nasze oddziały – 'fog of war' (ta druga opcja jest o wiele ciekawsza, bo jeśli Twój przeciwnik widzi każdy ruch wojsk, to jak można go zaskoczyć) oraz rasę, ilość kasy na początku, tło, lokację rozmieszczenia na starcie i liczbę oddziałów. Oczywiście, scenariusz też należy wybrać. W oryginale zamieszczony jest edytor plansz, dzięki czemu scenariusze nigdy się nie powinny wyczerpać, chyba że ktoś jest ogromnym leniem (albo nie ma WINDOWS 95), ale zawsze można zwalić odpowiedzialność na przeciwnika. Jeśli ktoś gra tylko z jedną osobą, może on dopakować zabawę kilkoma przeciwnikami komputerowymi, ale nie należy przesadzać, bo – jak to maszyny – łączą się one ze sobą i przeprowadzają masowe ataki – szczególnie lubią zaskakiwać bardzo szybkim najazdem z kilku stron. W czasie gry można zawierać sojusze z innymi graczami, ale tylko za ich zgodą. Poprzez wciśnięcie entera uruchamiamy pocztę, przez którą możemy puszczać bluzgi do konkretnych graczy lub wysyłać tajne informacje. Podsumowując, Warcraft 2 to perełka na rynku gier sieciowych. Pracuje on przez modem, złącze szeregowe i w lokalnej sieci. Do gry na 3 osoby potrzebna jest jedna płytka CD, na 5 osób dwie płytki, a na 8 osób aż trzy płytki, a to dlatego, że jedna trzecia grających musi mieć własną grę. Gorąco polecam tę pozycję.





90%

Duke Nukem 3D

Drugą grą, którą chciałem dzisiaj opisać, jest Duke Nukem 3D. Tego tytułu chyba nie trzeba przybliżać, ale dla początkujących zaznaczę, że ta gra jest następcą Dooma. Ostatnio Quake próbuje objąć prowadzenie w tego typu grach i chyba mu się to udaje, lecz opiszmy to, co już sprawdzone w praktyce.



Duke Nukem 3D to jedna z najbardziej dopracowanych gier jakie widziałem. Mnogość szczegółów, potworów i broni (oh yesss!). Arsenał zawiera wiele ciekawych zabawek, takich jak miny, które są innowacją wprowadzoną szczególnie do gier sieciowych. Cóż to jest za przyjemność, gdy przeciwnik otwiera drzwi od windy, a wtedy 5 kg materiałów wybuchowych rozrywa jego flaki na kilka tysięcy kawałków. Do zabawy mamy ponad 20 poziomów. Każdy jest inny. Wszędzie grasują zmutowani najeźdźcy z kosmosu. Lecz to jest małą pestką, co powiesz na drugiego gracza, który siedzi w wywietrzniku z wyrzutnią rakiet i palcem na spuście. W takich chwilach dziękujemy Bogu za dar, jakim są komputery. Do gry nie jest dołączony edytor plansz, lecz można zakupić dodatkową ich ilość, w której jest on zawarty. Duke nie wymaga do gry płytki CD, przez co na jednym oryginale wiele osób może zaznać przyjemności naładowania ołowiem przeciwnika. Grę łączy się standardowo, czyli kablem, modemem lub siecią LAN. Maksymalnie w rozwałce może brać udział 8 graczy, co całkowicie wystarcza, żeby wprowadzić niemały chaos. Należy zapamiętać, że Duke Nukem 3D ma dosyć duże wymagania sprzętowe, więc na powolnej sieci gra w pewnych momentach może stać się niemożliwa. A teraz chciałbym zachęcić wszystkich, którzy jeszcze nie bawili się, grając z kilkoma osobami naraz, do kupna przynajmniej kabla zakończonego wtyczkami do portów szeregowych. Cena takiej przyjemności waha się w granicach 20-40 zł. Na koniec życzę miłego wypruwania flaków!



92%

Pytania i odpowiedzi

Począwszy od tego numeru uruchamiamy nowy dział, w którym postaramy się pomóc tym wszystkim, którzy z rozmaitych powodów nie mogą ukończyć ulubionej gry. Czekamy zatem na listy z Waszymi pytaniami i problemami. Nie zadręczajcie nas więcej swoimi telefonami, gdyż w ten sposób nie udzielamy porad. Właśnie w tym celu powstał ten dział.

Quest For Glory 2

P Proszę, czy ktoś mógłby mi pomóc z grą QfG 2? Od dłuższego już czasu usiłuję pokonać Żywioł Powietrza pustoszący Shapeir. Wiem, że jak się wrzuci w niego trochę ziemi, to go to unieruchomi, ale co z nim zrobić dalej?

O Aby definitywnie uwolnić miasto od groźby „zdmuchnięcia", niezbędny Ci będzie miech, który jako ozdoba wisi nad drzwiami zbrojmistrza. Nie napisałeś jaką postacią grasz, więc w skrócie, czarodziej miech zdobędzie przy pomocy czaru Lewitacja, złodziej użyje do tego celu liny kupionej u Keapona, a wojownik dostanie miech od zbrojmistrza, jeśli pokona go w siłowaniu na rękę.

Secret of Monkey Island 2

P Mam duży problem z Monkey Island 2. Jestem w drugiej części gry i zebrałem już trzy kawałki mapy. Brakuje mi tego, który miał mieć Rap Scallion z wyspy Scabb. Udało mi się dostać do jego krypty, ale w trumnie były tylko prochy. Co powinienem zrobić, co przeoczyłem?

O Hmmmm, z całą pewnością nie przeszukałeś zbyt dokładnie chatki kapłanki voodoo, gdyż to tam właśnie, między słoikami, znajduje się magiczny eliksir Ash-2-Life zdolny ożywić (choć na krótko) Scalliona.

Lands of Lore

P Jestem na czwartym poziomie kopalni (Urbish mining Co.) i odkryłem tam dwoje zamkniętych drzwi, przy czym do jednych będą chyba potrzebne dwa klucze. Jeden klucz był ukryty w szkielecie, ale gdzie są pozostałe?

O Potrzebny Ci będzie „błyszczący" klucz z niszy na poziomie trzecim, jednak aby się do niego dostać, będziesz musiał obniżyć poziom wody za pomocą pompy z maszynowni. Gdy to zrobisz, ostatni z kluczy powinieneś odnaleźć już bez problemu.

Shadow of the Comet

P Nie wiem co zrobić w Shadow of the Comet Infogramesu, po tym jak młody Webster zaprowadzi mnie do krzyża i zrobię trzy zdjęcia. Wiem, że ważna jest ceremonia odbywająca się za krzakami, ale kiedy się tam zbliżę, zabija mnie jakiś Indianin. Ostatnia strona w moim pamiętniku ma numer 21, jeśli ma to jakieś znaczenie. Z góry dziękuję za pomoc.

O Jak słusznie się domyśliłeś, Twa obecność podczas ceremonii jest niezbędna do ukończenia gry. By ją jednak przeżyć, zaraz po wejściu na polankę z kamiennym kręgiem szybko przekradnij się w prawo i schowaj za drzewem. Poczekaj tam na rozwój wypadków, podnieś pergamin, który upuści ptak i uciekaj. Po spotkaniu z Indianinem biegnij do krzyża, potem do mostu i wreszcie do domu Cobble'a.

Ultima VII: The Black Gate

P Proszę o pomoc! Nie mogę się dostać do Cube Generator znajdującego się niedaleko Serpents Hold. Jak ominąć jego „system obronny"?

O By zbliżyć się do Generatora będzie Ci potrzebny minerał Caddelite. By go zdobyć, popłyń na wyspę Ambrosia (pod kompasem, północno-wschodni róg mapy). Minerał, który odnajdziesz w tamtejszej jaskini, zanieś do Zorna w Minoc, a on sporządzi z niego hełmy, chroniące Twą drużynę przed mocą Generatora.

Death Gate

P Pomocy! Co trzeba zrobić w Krainie Wody Chelestrze zaraz po przybyciu? Są tu tylko dwie lokacje i próbowałem już wszystkiego.

O Spróbuj przenieść taki znak runiczny na runę czaru Ward wyrytą na bramie miasta, by zamienić go w runę czaru Possesion. Jeśli nie wiesz, który znak będzie odpowiedzni, przeczytaj książkę Balthazara.

Syndicate Wars

P Jestem miłośnikiem gry Syndicate. Niedawno kupiłem drugą część tej wspaniałej gry, ale napotkałem tam na problem związany z porywaniem samochodu w niektórych misjach. W „jedynce" było to proste. Proszę o pomoc.

O Faktycznie w „oryginalnym" Syndicate wystarczyło strzelić do samochodu, a wtedy wystraszony kierowca po prostu zwiewał. W Syndicate Wars natomiast, bohaterowie gry zachowują się inaczej. Można odnieść wrażenie, że kierowcy czują się w swoich maszynach bardzo bezpiecznie. Nawet ostrzał z działka grawitacyjnego nie jest w stanie wykurzyć ich z pojazdu. Potrafią tam siedzieć tak długo, aż pojazd ulegnie całkowitemu zniszczeniu. Jak zatem zdobyć samochód? To proste. Wystarczy poszukać na mini-mapie zaparkowanego samochodu i udać się w to miejsce, aby dokonać kradzieży. Nie zdziw się jednak, że w niektórych misjach w ogóle nie będziesz mógł porwać samochodu, gdyż są w ciągłym ruchu i nie zatrzymują się nawet na chwilę. Autorzy gry zrobili to świadomie, ponieważ chcieli wymusić na graczu użycie środków wybuchowych, aby dostać się do miejsc do których w innym przypadku, można przedostać się tylko przy użyciu samochodu.

63-405 SIEROSZEWICE
PARCZEW 105

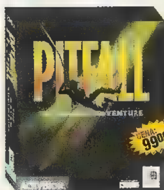


TEL./FAX 064 347813
TEL. 064 348890 W. 112
TEL. 090 344857

INSTRUKCJA OBSŁUGI W JĘZYKU POLSKIM





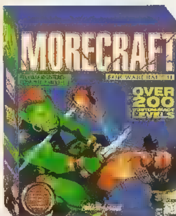


PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

Gra, która stała się legendą. Teraz ukazuje nowe oblicze, w pełni wykorzystując możliwości Windows95.

MORECRAFT

Ponad 200 nowych poziomów do WARCRAFT 2.
Staw czoła nowemu wyzwaniu!





I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

Oparta na powieści Harlana Ellisona pod tym samym tytułem gra przygodowa firmy CYBERDREAMS.
Prowokacyjnie psychologiczna - to właściwe określenie.

NAJLEPSZA OFERTA POD CHOINKĘ

NOWE SZALEŃSTWO W TWORZENIU MUZYKI NA TWOIM PC



Pełna kontrola dźwięku
Interfejs oszałamiający prostotą
20 niezależnych kanałów dźwiękowych
Ponad 250 instrumentów i sampli
Możliwość nagrywania, miksowania i tworzenia własnych efektów dźwiękowych
Pełna współpraca z innymi aplikacjami WINDOWS

MULTIPACK

THE LAWNMOVER MAN - napewno oglądałeś "Kosiarza umysłów" - oto pierwowzór tego wspaniałego filmu.
REBEL ASSAULT - "Gwiezdne wojny" są znane wszystkim. Teraz na ekranie twojego monitora.
STAR CRUSADER - symulator kosmiczny o wspaniałej grafice wektorowej.
THE TERMINATOR 2029 - gra w konwencji DOOM'a i filmu "Terminator" jednocześnie. Oba hity gwarantują pełną satysfakcję.



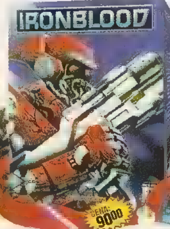
BATTLE BEAST

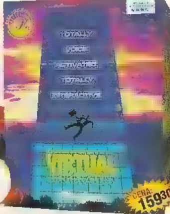
"Animacje mogą konkurować z telewizyjnymi" - Fusion Magazine.
Ponad 100 ruchów, dodatkowa broń, ukryte pomieszczenia.
Możliwość gry w sieci.













AWARD WINNERS...

Sensible Soccer 92/93 - jedna z najbardziej znanych gier piłkarskich.
Jimmy White's Whirlwind Snooker - wszelkie opcje niezbędne do bezproblemowej gry w snookera. Gra firmowana nazwiskiem jednego z najlepszych graczy światowej ligii.
Elite - wspaniała symulacja walki w przestrzeni kosmicznej.
Zool - najklasyczniejsza gra platformowa - przebój konso!

SHAKII THE WOLF

Wspaniała gra dla 6 letnich dzieci o wręcz sensacyjnej, skrolowanej grafice. Animacja w japońskim stylu, efekty dźwiękowe na najwyższym poziomie. To jest gra dla Twojego dziecka!

IRONBLOOD

Gra zręcznościowa dla doceniających rozkosz strzelaniny. Skrolowana grafika, zróżnicowane postacie wrogów, olbrzymia ilość dostępnej broni. Gra dołącza do najlepszych w tym rodzaju.

VIRTUAL CORPORATION

- Pierwsza w pełni sterowana głosem gra interaktywna.
- Symulacja akcji w czasie rzeczywistym.
- Wspaniała grafika i animacja 3D.
- Co najważniejsze - genialny scenariusz.

HERETIC

Jeśli do DOOM'a dodasz możliwości latania, oglądania się w górę i dół oraz powalający klimat fantasy - osiągniesz HERETIC. Możliwość gry przez sieć lub modem.



STREFA ŚMIERCI

Od tego numeru w Strefie Śmierci będą ukazywały się tylko i wyłącznie charakterystyki postaci, opisy ciosów oraz porady dla mniej, lub bardziej doświadczonych komputerowych fighterów. Jeżeli zaś ktoś z Was będzie chciał dowiedzieć się czegoś ciekawego o samej grze, niech rzuci okiem na artykuły zamieszczone w dziale recenzji. **Lucas**

Tekken 2 część pierwsza

Dzisiaj podaję charakterystyki postaci występujących w Tekkenie 2. Ciosy specjalne i kombosy opiszę w następnym numerze, gdyż jest ich tyle, że pewnie nie starczyłoby miejsca w całym numerze GK.

ANIOŁ

POCHODZENIE: ???
STYL WALKI: ANGEL MISHIMA KARATE
WIEK: ???
WZROST: ???
WAGA: ???
GRUPA KRWI: ???
LUBI: ???
ZAWÓD: ???
HOBBY: ???

Niewiele wiadomo o tym stworzeniu, przypominającym anioła. Domyślono się tylko płci (kobieta). Jej styl walki jest bardzo podobny do stylu Kazui Mishimy, stąd przypuszczenie, że została stworzona z jasnej strony duszy Kazui. Nie wiadomo, dlaczego stawiła się na turniej.

ANNA WILLIAMS

POCHODZENIE: IRLANDIA
STYL WALKI: AIKIDO, JAPOŃSKIE KOPPOU
WIEK: 20
WZROST: 161 CM
WAGA: 49 KG
GRUPA KRWI: A
LUBI: PODRÓŻE, KAWĘ, CZER. WINO
ZAWÓD: STUDENTKA
HOBBY: KRESKÓWKI

Anna jest siostrą Niny Williams. Została wynajęta przez korporację Mishima, aby powstrzymać siostrę przed zabiciem Kazui. Obie dziewczyny rywalizują ze sobą od dawna, choć nikt nie wie dlaczego.

BAEK DOO SAN

POCHODZENIE: KOREA
STYL WALKI: TAE KWON DO (yes!)
WIEK: 27
WZROST: 180 CM
WAGA: 70 KG
GRUPA KRWI: 0
LUBI: JAK KRWAWI PRZECIWNIK
ZAWÓD: WOJOWNIK
HOBBY: SKOKI SPADOCHRONOWE

Baek jest mistrzem sztuk wojennych z Korei. Zatrudnił go Kazuya, aby nakłonił Marshalla Lawa do powtórnego wzięcia udziału w turnieju. Po pomyślnym wypełnieniu zadania Baek postanowił stawić czoło wojownikom Tekkena i przekonać ich, że jest największym wojownikiem świata.

BRUCE IRWIN

POCHODZENIE: USA
STYL WALKI: KICK-BOXING
WIEK: 32
WZROST: 190 CM
WAGA: 85 KG
GRUPA KRWI: A
LUBI: BROŃ PALNĄ
ZAWÓD: ŻOŁNIERZ
HOBBY: KOLEKCJONOWANIE BRONI

Bruce jest mistrzem kick-boxingu z USA. Szkoli ludzi z prywatnej armii Kazui Mishimy. Jego zadaniem w turnieju jest powstrzymanie prywatnego policjanta z Hong Kongu, Lei Wonga. Lei chce dopaść Kazuyę, gdyż doszły go wieści, iż ten wie coś o śmierci partnera Lei.

DIABEŁ

POCHODZENIE: ???
STYL WALKI: DEMON MISHIMA KARATE
WIEK: ???
WZROST: ???
WAGA: ???
GRUPA KRWI: ???
LUBI: ???
ZAWÓD: ???
HOBBY: ???

To stworzenie płci męskiej pochodzi z ciemnej strony duszy Kazui. Także nie wiadomo dlaczego Diabeł pojawił się na turnieju, ale jego styl walki niemal nie odbiega od stylu Kazui.

GANRYU

POCHODZENIE: JAPONIA
STYL WALKI: SUMO
WIEK: 34
WZROST: 189 CM
WAGA: 125 KG
GRUPA KRWI: B
LUBI: BURIDAIKON
ZAWÓD: OCHRONIARZ
HOBBY: HAZARD

Ganryu był championem w Sumo, do czasu, gdy zatrudnił się jako ochroniarz Kazui. Wtedy to stracił swój tytuł i skończył z zawodowstwem. Podczas pierwszego turnieju zakochał się w Michelle Chang. Gdy rozeszły się wieści o drugim Tekkenie, postanowił dołączyć do grona zawodników, aby zdobyć główną nagrodę, dużą sumę pieniędzy, za którą chce kupić własne dojo. W ten sposób Ganryu chce dowieść Michelle, że jest jej wart.

HEIHACHI MISHIMA

POCHODZENIE: JAPONIA
STYL WALKI: MISHIMA KARATE
WIEK: 54
WZROST: 180 CM
WAGA: 82 KG
GRUPA KRWI: B
LUBI: ŚWIATOWY POKÓJ
ZAWÓD: TRENER
HOBBY: KOLEKCJONOWANIE SZTUKI

Heihachi został pokonany w pierwszym turnieju przez własnego syna – Kazuyę. Strącony ze skały i pozostawiony na pewną śmierć, przeżył jednak upadek i schronił się w lasach, aby podjąć trening. Bierze udział w turnieju, aby pokonać syna i raz na zawsze odzyskać kontrolę nad swoją firmą.

JACK - 2

POCHODZENIE: ROSJA
STYL WALKI: POWER FIGHTING
WIEK: 3
WZROST: 235 CM
WAGA: 168 KG
GRUPA KRWI: PLUTON
LUBI: ???
ZAWÓD: PRACOWNIK FABRYKI
HOBBY: ???

Jack – 2 to druga wersja robota bojowego, który

walczył na pierwszym turnieju. Obdarzony niesamowitą siłą, został skonstruowany wyłącznie do niszczenia. Dość późno odkryto u niego uczucia, których nie miał poprzedni Jack. Tym razem robot chce odnaleźć swojego twórcę, Vaskonowicza, aby pomóc mu w ucieczce na Zachód wraz z dziewczyną, którą Jack – 2 uratował podczas jednej ze swoich misji.

JUN KAZAMA

POCHODZENIE: JAPONIA
STYL WALKI: KOBUJUTSU
WIEK: 22
WZROST: 170 CM
WAGA: 54 KG
GRUPA KRWI: AB
LUBI: LASY TROPIKALNE
ZAWÓD: EKOLOG
HOBBY: OBSERWOWANIE PTAKÓW

Jun jest ekologiem z dużymi umiejętnościami w zakresie sztuk wojennych. Doszły ją pogłoski, że Kazuya szmugluje zagrożone gatunki zwierząt do Stanów. Chce dowiedzieć się prawdy o losie tych zwierząt i jeśli to będzie konieczne, powstrzymać Kazuyę od kontynuowania zbrodniczej działalności.

KAZUYA MISHIMA

POCHODZENIE: JAPONIA
STYL WALKI: MISHIMA KARATE
WIEK: 26
WZROST: 181 CM
WAGA: 76 KG
GRUPA KRWI: AB
LUBI: PRAGNĄĆ ŚMIERCI OJCA
ZAWÓD: SZEF KORPORACJI
HOBBY: KOLEKCJONOWANIE WĘŻY

Kazuya po tym, jak pokonał ojca w pierwszym turnieju, objął panowanie nad imperium Mishimy. Nie dawały mu jednak spokoju plotki o tym, że jego ojciec wciąż żyje i dochodzi do zdrowia. W związku z tymi pogłoskami oraz z faktem, iż liczba wrogów Kazui rosła w zastraszającym tempie, postanowił on zorganizować drugi turniej, aby zgromadzić wszystkich swoich przeciwników i wykończyć ich co do jednego.

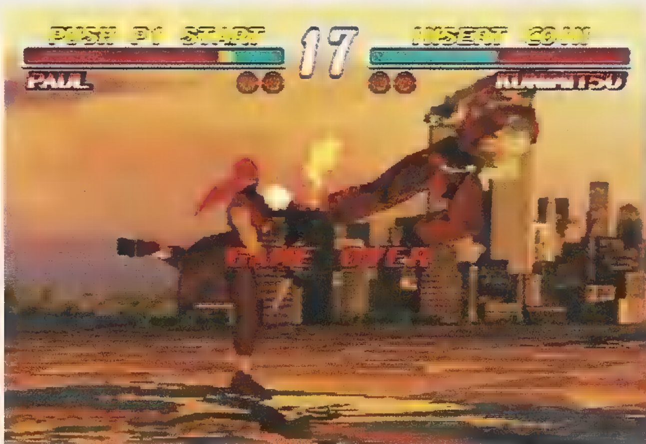
KING

POCHODZENIE: ???
STYL WALKI: ZAPASY
WIEK: 30
WZROST: 190 CM
WAGA: 85 KG
GRUPA KRWI: A
LUBI: JAGUARY
ZAWÓD: ???
HOBBY: ZAJMOWANIE SIĘ DZIEĆMI

Po tym, jak przegrał w pierwszym turnieju, King nie zdołał zebrać pieniędzy na dofinansowanie sierocińca (patrz opis Tekkena – GK maj-czerwiec '96). Załamał się i popadł w alkoholizm. Gdy doszły go wieści o powtórnym wyzwaniu dla najlepszych wojowników, stwierdził, że może jeszcze uratować miejsce, gdzie się wychował, dzięki sumie wyznaczonej na główną nagrodę w turnieju. Skończył z piciem i wrócił do treningów, aby przygotować się do Tekkena 2.

KUMA

POCHODZENIE: PRYWAT. ZOO HEIHACHIEGO
STYL WALKI: KUMA SHINKEN
WIEK: 22-26 (WG WIEKU LUDZK.)
WZROST: 280 CM



WAGA: 210 KG
GRUPA KRWI: A
LUBI: HEIHACHIEGO I LUDZKIE MIĘSO
ZAWÓD: ???
HOBBY: ???

Po rzekomej śmierci Heihachiego, jego ulubiony zwierzak – niedźwiedź Kuma, uciekł do lasu, aby uniknąć śmierci z rąk Kazui. Dowiedział się, że Heihachi wciąż żyje, odnalazł go i razem zaczęli się przygotowywać do nowego turnieju. Tym razem Kuma chce też dopaść znienawidzonego przez siebie Paula Phoenixa, pokonać go, a może potem nawet zjeść.

KUNIMITSU

POCHODZENIE: OFICJALNIE JAPONIA
STYL WALKI: MANJI NINJITSU
WIEK: ???
WZROST: 173 CM
WAGA: 58 KG
GRUPA KRWI: 0
LUBI: NOŻE SEISU
ZAWÓD: ZŁODZIEJ
HOBBY: KONSTRUOWANIE BRONI

Jej imię pochodzi od nazwy broni. Poza tym właściwie nic nie wiadomo o tej zamaskowanej kobiecie-Ninja, oprócz tego, że podobno bierze udział w turnieju, aby pokonać Yoshimitsu i odebrać mu jego legendarny miecz.

MARSHALL LAW

POCHODZENIE: SAN FRANCISCO, USA
STYL WALKI: SZTUKI WOJENNE
WIEK: 25
WZROST: 179 CM
WAGA: 69 KG
GRUPA KRWI: B
LUBI: PIENIĄDZE
ZAWÓD: PROWADZI WŁASNE DOJO
HOBBY: WĘDKOWANIE

Wykorzystując część pieniędzy, jakie klan Yoshimitsu ukradł podczas pierwszej części Tekkena, Law otworzył własne dojo. Pewnego dnia wróciwszy z wędkowania zastał dojo zrujnowane, a uczniów ciężko pobitych. Dowiedział się, że odpowiedzialnym za ten czyn jest Baek Doo San. Law przystąpił tym razem do turnieju dla zemsty.

LEE CHAOLAN

POCHODZENIE: JAPONIA
STYL WALKI: MISHIMA KARATE
WIEK: 27
WZROST: 178 CM
WAGA: 65 KG
GRUPA KRWI: A
LUBI: TYTOŃ
ZAWÓD: ASYSTENT
HOBBY: PARALOTNIE, LATAWCÓW

Lee pierwotnie pracował dla Heihachiego, teraz został zatrudniony przez Kazuyę. Chaolan jest jego zaufanym, lecz Kazuya nie wie, iż jego asystent skrycie knuje spisek, aby objąć władzę nad korporacją Mishima.

LEI WULONG

POCHODZENIE: HONG KONG
STYL WALKI: KUNG FU
WIEK: 26
WZROST: 175 CM
WAGA: 65 KG
GRUPA KRWI: A
LUBI: PRODUKTY FIRMY SONY
ZAWÓD: POLICJANT
HOBBY: OGLĄDANIE FILMÓW VIDEO

Lei to najlepszy glina w Hong Kongu. Ostatnio został zabity jego partner i Lei wierzy, że Kazuya Mishima wie, jak do tego doszło. Lei przystąpił do turnieju, aby dowiedzieć się, kto zabił jego partnera.

MICHELLE CHANG

POCHODZENIE: USA
STYL WALKI: WSZYSTKIE CHIŃSKIE
WIEK: 18
WZROST: 163 CM
WAGA: 53 KG
GRUPA KRWI: B
LUBI: BUFFALO
ZAWÓD: BEZROBOTNA
HOBBY: ZEMSTA

Michelle wróciła po pierwszym turnieju do domu tylko po to, aby dowiedzieć się, że porwano jej babcię. Wściekła, postanowiła wrócić do Japonii i wziąć udział w drugim Tekkenie, aby odnaleźć babcię i odkryć, kto zabił jej ojca i dziadka (patrz recenzja). ***cdn.***

DOOM MANIA

Hi, Doommaniacy! Zgodnie z moimi przewidywaniami, od dziś będę przewodził działowi poświęconemu chyba najkrwawszym gierkom pod słońcem. Urodzaj na „doomy" jest większy, niż można to było przewidzieć, więc roboty jest full. Nie będę się więc opalał, tylko przejdę do rzeczy. Dziś w Doommanii coś, co ostatnio znalazłem zupełnie przypadkiem. Przeglądając krążki zalegające stosami w moim domu, trafiłem na cudo wabiące się Marathon 2.

Ponieważ obrazek w planszy instalacyjnej wyglądał [illegible] koszone przez [illegible] z karabinu [illegible] powiedziałem sobie: [illegible], to może być [illegible] kiem do [illegible]". Nie zawiodłem się. Ta [illegible] może nie ma dużych szans, żeby pobić [illegible] dzmy [illegible], ale [illegible] na długie godziny trzyma w [illegible], a przy okazji [illegible] do [illegible] [illegible]. [illegible] nie wydaje mi się, aby ktoś przeszedł ją w [illegible] jednego dnia. Z wyglądu Marathon 2 [illegible] nieco [illegible] Teakwara, [illegible] nie są [illegible] tylko [illegible] podobnie jak np. w Witchaven [illegible] niebo [illegible]. Ci [illegible] ten [illegible] niewypał mogą sobie [illegible] ten [illegible] się [illegible] Teakwara i Witchaven nie [illegible] nic [illegible]". Nic bardziej mylnego! [illegible] gra ma dość duże wymagania [illegible], ale nie uśniecie przy [illegible] przy [illegible], ani nie [illegible] na widok [illegible] fiki [illegible] radzę ustawić od razu [illegible] SVGA w rozdzielczości [illegible] 640x480). A propos [illegible] przy pracy w [illegible] SVGA [illegible] jak starannie [illegible] są Twoi [illegible] bardzo [illegible] nie tak [illegible] w [illegible], gdzie przez [illegible] gości że [illegible] co [illegible] że [illegible] się jak na [illegible] z [illegible], a chciałem krwawej jatki. Także niemal każdy z nich [illegible] nieco [illegible]. Gdy [illegible] na Ciebie cała grupa, co zdarza [illegible] nie możesz [illegible] mordercze [illegible] i nawalać w nich ile [illegible] nie [illegible] Ci się w jedną całość [illegible] na [illegible] w Witchaven, ale dokładnie odróżniasz jednego od drugiego. Jeżeli w owej grupie znajdują [illegible] osobnicy jednego [illegible], są poubierani we wdzianka w [illegible] dokładnie [illegible], gdzie władować [illegible] czą i [illegible], gdy za po[illegible] guna [illegible] je [illegible] szkod[illegible] Duke Nukem 3D, albo w [illegible] gdy [illegible] możesz [illegible] ich agonii lub skrócić ich cierpienia jednym strzałem (nigdy [illegible] nie mogłem z siebie [illegible] tej [illegible] miłosierdzia). Zamiast tego [illegible] sam moment zgonu. Wrogowie [illegible] rozmaite kolory [illegible], która efektownie [illegible] z dziur w ich ciałach. Trzeba by tu także [illegible] o [illegible] od [illegible] Magnum (to takie [illegible]) potem [illegible] zdobywasz doskonalszą broń. [illegible] podobne do tego w Rise of the Triad [illegible] wem – [illegible] po [illegible] rzy, uruchamiasz [illegible] zesz [illegible] się do [illegible] lub [illegible] z [illegible], które [illegible] się na poziom o [illegible]. W czasie gry [illegible] często baseny i [illegible] z [illegible] z [illegible] możesz [illegible] się pod [illegible], z tym że zapas powietrza jest [illegible], co odbiera grze pozory [illegible].

Marathon 2 [illegible] za[illegible]. Na [illegible] żeby [illegible] w pełni [illegible] tej gry jest potrzebny Pentium 100, 16 MB RAM oraz SVGA [illegible] gra nie zwalnia nawet na moment i widać [illegible]. Minimalne wymagania to 486DX 66 MHz oraz 8 MB RAM. Można [illegible] na pełnym ekranie w trybie [illegible] w [illegible] nie zacina się, ale traci [illegible] ze swego [illegible].

[illegible] efekty [illegible] skorzystać z opcji [illegible] ekranu ([illegible] F4 w czasie gry) i [illegible] w [illegible]. Można [illegible]. Gra [illegible] je z [illegible]. Miłej [illegible] w za[illegible] Wam

[illegible]

Marathon 2

[illegible]	Bungie
[illegible]	PC CD

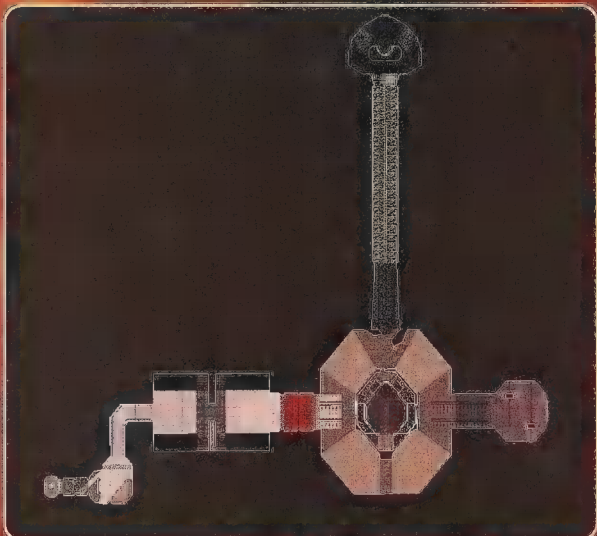
[illegible]	Formgen
[illegible]	PC CD
cena	130.00
[illegible]	Master

Duke Nukem 3D

CZĘŚĆ 4

OCCUPIED TERRITORY

[illegible], rozwal dwa [illegible] do [illegible]. Po [illegible] cisku [illegible] drzwi – po ich [illegible] stronie jest nisza [illegible] w końcu do [illegible] z [illegible] dokiem na [illegible]. W [illegible] sza [illegible] do tunelu. Po [illegible] dwu [illegible] drzwi [illegible] w [illegible] świństwem – na jego końcu [illegible]. Wróć do dużego po-[illegible] pod [illegible] je [illegible] – półka [illegible] wydłuży [illegible] dziesz [illegible] na [illegible], a drzwi [illegible] raz musisz [illegible] z dwoma [illegible] buj [illegible] tak po [illegible] ufoki [illegible]. Po [illegible] miotami (za [illegible]). Wróć do dużego [illegible] poszukaj [illegible] drzwi [illegible] wróć do [illegible] szczenia – [illegible] nowe drzwi. Idź nowym [illegible]. Na [illegible] rozwal dwóch bossów. [illegible] po nowym pomo-[illegible]. Po [illegible] ukaże [illegible] znak au-[illegible]





TIBERIUS STATION

Rozwal [illegible] nad drzwiami i skorzystaj z tego [illegible] cznego [illegible]. W nowym [illegible] powciskaj [illegible] umieszczone są [illegible] do zbrojowni – można je na krótko [illegible] w lewym i prawym rogu [illegible] szczenia. [illegible] za którymi na ścianie widnieje [illegible] – rozwal [illegible]. Wskocz do dopiero co po-[illegible]. Idź tunelami, [illegible] w lewo a następnie w prawo. Rozwal [illegible] do pokoju. Weź niebieską [illegible]. Przesuń [illegible] po prawej stronie i szybko biegnij do [illegible] przez szparę drzwi. Za nimi pozbieraj [illegible]. Otwieraj kolejne śluzy na swojej [illegible] aż dojdziesz do [illegible] drzwiami po lewej stronie – za nimi jest łazienka, w której [illegible] kilka [illegible]. Wróć na [illegible]. Na jego końcu rozwal żółte butle. Użyj [illegible] i szybko przejdź po po-[illegible]. Weź [illegible] i zanurkuj w kwasie – [illegible] dziesz czerwoną [illegible]. Wróć na suchy ląd i [illegible]. Przejdź po kolejnym [illegible] windy po lewej stronie. Na ścianie jest [illegible] – rozwal [illegible]. Idź [illegible] dojdziesz do mo-[illegible], użyj przy nim karty. Za drzwiami czeka na Ciebie boss. W czasie walki powstanie dziura przy kolumnie. W słupie, za ogniem, jest [illegible] do tunelu, na końcu [illegible] pokój z [illegible] do czerwonego [illegible] cisku, uruchomisz platformę – za jej pomocą [illegible] do [illegible], na końcu [illegible] pokój z przyciskiem [illegible]

LUNAR REACTOR

[illegible] Kiedy [illegible] neli – [illegible] kroki do [illegible] kabin [illegible] Otwórz drzwi i [illegible] który [illegible] ostrożnie [illegible] Ciebie [illegible] z [illegible] W [illegible] na [illegible] dzaj szafki. [illegible] naj[illegible] i wskocz do [illegible] Za każdym razem kiedy [illegible] – [illegible] pomieszczenia do [illegible] tunelu znajdziesz się na skalnej półce. Za „komputerami" jest nisza. Przeskocz na półkę po [illegible] stronie przepaści. Wejdź do tunelu, znajdziesz [illegible] kartę. Idź dalej, w pewnym momencie tunel zacznie się zawalać, szybko się cofnij i zaczekaj aż ucichną wybuchy. Wejdź do powstałej po eksplozji dziury w ścianie. Idąc cały czas tunelem, dojdziesz do pomieszczenia z kwasem. Szybko podejdź z lewej strony do żółtej turbiny [illegible] za nią. W [illegible] pokoju [illegible] Wróć do kwasu i wejdź po schodach. Użyj [illegible], a następnie udaj się do turbiny. Wejdź do tunelu przy niej i idź nim, aż znajdziesz się w łazience. Udaj się teraz do reactore core, gdzie czeka na rozwalenie następny facet z dużą giwerą. Po zabiciu go, zwiedź wyższe piętro, a następnie idź do niższych „pokoi". Po drugiej stronie pomieszczenia z reaktorem [illegible] go i [illegible] reaktor [illegible] Idąc [illegible] na [illegible] do przycisku [illegible] ■

OVERLORD

Płyń [illegible] Odszukaj [illegible] dłoni i [illegible] go [illegible] Wynurz się. Na [illegible] ustawiaj je tak, aby od lewej były: wciśnięty, wy[illegible] Wyjdź drzwiami po lewej. W [illegible] czeka na Ciebie boss [illegible] mu rozwalić [illegible] do następnego [illegible] Wskocz do wody i popłyń [illegible] i wróć na [illegible] Wejdź po pochylni z [illegible] Na [illegible] rozwal [illegible] i zeskocz na półkę [illegible] Idź nowym [illegible] (po drodze rozwal [illegible]) aż [illegible] na [illegible] Po roz[illegible]niu [illegible] Wróć do [illegible] a [illegible] do [illegible] Kiedy do[illegible] do [illegible] kilka [illegible] i skocz w dół [illegible] na [illegible] Szybko rozwal jeden pojemnik z [illegible] Po [illegible], po zniszczeniu [illegible] (jesteś [illegible] do [illegible] Po otwarciu drzwi szybko wskocz do [illegible] w [illegible] i z tego miejsca rakietami [illegible] Po jego rozwaleniu ukończysz [illegible] etap. ■

numery archiwalne

9-10/96
w numerze:
- A.D. 2044
- Close Combat
- Earth Siege 2
- Fire Fight
- Quake
- Resident Evil
- Urban Runner
- Time Commando
- Toshinden 2
- Z

cena: 2.80

4/96
w numerze:
- Allied General
- Caesar 2
- Civilization 2
- Knight Chase
- Polanie
- Psychic Detective
- ROR2
- Shockwave Assault
- Top Gun

cena: 2.20

1/96
w numerze:
- 1942 Pacific Air War
- Battle Isle 2
- Crusader
- Dig
- Entomorph
- Heroes of Might & Magic
- Marco Polo
- Steel Panther
- Warcraft

cena: 2.20

7-8/96
w numerze:
- Decathlon
- Destruction Derby
- FIFA '96
- Grand Prix 2
- Mechwarrior 2
- NBA Live '96
- Nuke It!
- Settlers 2
- Space Bucks
- Terranova

cena: 2.50

3/96
w numerze:
- Dig
- Druid
- Duke Nukem 3D
- Fantasy General
- Primal Rage
- Skaut Kwatermaster
- SSF2T
- Wing Commander 4

cena: 2.20

12/95
w numerze:
- Chaos Control
- Dungeon Master 2
- Kingdom
- Magic Carpet 2
- Mortal Kombat 3
- Phantasmagoria
- Sorcerer 2
- Tyrian

cena: 2.50

5-6/96
w numerze:
- Abuse
- Dawn of Dawn
- A.T.F.
- Bad Mojo
- Conquest of New World
- Descent 2
- Necromachine 2
- Normality
- Shellshock
- Ultima 9

cena: 2.20

2/96
w numerze:
- 11th Hour
- Actua Soccer
- Fatal Racing
- Gabriel Knight 2
- Millennia
- Rebel Assault 2
- Road Warrior
- Screamer
- Stonekeep
- Thunderscape

cena: 2.20

ROCZNIK '95
cena: 10.00

okazja!

ROCZNIK '94
cena: 10.00

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Żeby zamówić dowolny numer pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (GRG, 04-202 Warszawa, Mieszka 6) kwotę będącą sumą cen det. zamówionych numerów + koszty przesyłki. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł oprócz 3 numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny det. z okładki. Koszty przesyłki 0,75 gr. za 1 egz., 1,00 gr. za 2 egz. lub 1,80 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 5 egzemplarzy.

ROCZNIKI TANIEJ!

Cena jednego rocznika: 10,00 zł + 1,50 zł (koszty). Zamówienia na standardowych blankietach pocztowych – na adres redakcji lub przelew na konto bankowe: PKO B.P. XIII O/W-wa 1639-314295-136.

TIPS & TRICKS

Menu

Battle Beast • Dungeon Master 2 • Descent • Hi Octane • Wing Commander III • Tekwar • Earthworm Jim • Mech Warrior 2 • Crusader • Rebel Assault 2 • Wetlands • Time Commando • Alien Trilogy • X Com

Rebel Assault 2

Kody do opcji Custom 1 & 2:
Level 2: WOOKIEE
Level 3: DROID
Level 4: RODIAN
Level 5: BPFASSH
Level 6: KSHYY
Level 7: TORVE
Level 8: SLUISSI
Level 9: PALANHI
Level 10: DROKKO
Level 11: NATTH
Level 12: SABACC
Level 13: ANDUR
Level 14: ARKANIA
Level 15: DIATH

Końcowa formuła: DREEBO

Poziom łatwy:
Level 2: JABBA
Level 3: ENDOR
Level 4: LACHTON
Level 5: BORSK
Level 6: KROYIES
Level 7: AURIL
Level 8: KAMPL
Level 9: FERRIER
Level 10: GALIA
Level 11: DENARII
Level 12: SADOW
Level 13: ONDERON
Level 14: ALEEMA
Level 15: CATHAR
Level 16: DOMINIS

Poziom novice
Level 2: EWOKS
Level 3: CHEWIE
Level 4: DANKIN
Level 5: NOGHRI
Level 6: CHAMMA
Level 7: BOGGA
Level 8: INCOM
Level 9: KROTHLIS
Level 10: SIOSK
Level 11: ADEGAN
Level 12: AMANDA
Level 13: AMBRIA
Level 14: SYLVAR
Level 15: MIRALUKA

Poziom standardowy:
Level 2: BANTHA
Level 3: KATANA
Level 4: DENGAR
Level 5: PELLAEON
Level 6: ITHULL
Level 7: STENNESS
Level 8: MYRKR
Level 9: CHURBA
Level 10: ARTOO
Level 11: SATAL
Level 12: LOBUE
Level 13: DENEBA
Level 14: STURM
Level 15: CRADO

Poziom ekspert:
Level 2: ANAKIN

Alien Trilogy

● [redacted]

Kody do wszystkich poziomów:
xenomania
2. J3BBBBBBDWP8903BBBBBBBBMBBBXJBBB
3. LZBBBBBKCPB9N3DBBBCGBBMBBCD1BBB
4. FBBBBBBBMCPB9XLDBBBFBBBMBBCX1BBB
5. 7LBB7BBB84PB9K3GBBBDLBLMBBDB1BBB
6. 1LBBBBBB6WPB7F3GBBBJ2BBBBBDX1BBB
7. YGBJLBBB70PB9R3CQVCBG9BBDBQFJ9CLB
8. WGBBBBBB0HPBJLBLL3BTGBLMBVFX9DVB
9. XQBJLBBBMHPBJNVFQVBTGBLMCBGD9HBB
10. BBBBGBBBFWPBQHLPN2BTLBLJCGG29FBB
11. 3ZBJLBBB4HPBQQ3PQVBTLBLJCGHJ9FBB
12. 03BJGBBBHWPB9BB0H3BTLBLDCBHZ9GVB

section 2
1. Z3BBSBBB74PB9GVTJVBBBBBDB7JG9BVB
2. 4BBLGBBBB8PB81B4PVBBBBBMB3JZ9C3B
3. 4GBKVBBBZRPB9BB5QVBBBBBKCGKG9GLB
4. 2BBQGBBBSRPBBBBB5BBBBBBBBBBKZ9GVB
5. 0ZBBBBBD9V8PB9QWDHBBTLBLBCGLH9G3G
6. 03BQVBD9VHPB9QWJM7BTLBLGCGL09HBD
7. 1LBHXBD354PBJBCLPQBTBBLBB3MH9HBD
8. RQBBBBD988PBJCCVDBBTBBLBBVM09CBH
9. 4BBQVBFGX4PBJJMVQGBTLBLBCGNH9FVK
10. 77BQVBDMYMPBJ24XPQBRLBLBBZNY9HBD

section 3
1. 8ZBCLBC8RMPBDKMPBD3BS1BLBB3PF9HBF
2. H7BBBBCSFRPB9DWLP3BC7BBLBLP09GVB
3. NQBBBBCSLMPBQHCLP3BC7BBLBQQH9GVB
4. 0GBBBBFGK8PBLH4KK2BBBBBLB7Q09CBC
5. KBBBBBFGCWPBLH4KJVBBBBBLB3RH9B3C
6. KVBBBBBRL0PB9BBBCLBSQBBMB3R09CLB
7. 03BBBBBB8CPB9BBXDQBSQBBMCBSK9CLB
8. WVBBBBBBY8PB9BBXL33BN3BLMB7509CBB
9. TQBBBBBB4MP9P3BDQBBBBBMCGTH9BBB
10. 4VBJLBFGDMP89XVNQVBJLBBMCBT49F3J
11. 4VBFNBCSZ4PB94BNF7BQVBBMB7VH9F3J
12. S3BBBBFGS0PB94BNKZBQVBBMBZV09HBL
13. Q3BQVBDXRCPB94BNQVBTLBLMBGWH9GBL

końcowa sekwencja
QZBPSBBYRCPBZXBBBVBMNBBMBVW49DLK

T.J / [redacted]

Crusader

■ **PC**

Wpisz:
Jassica 16: uaktywania kody
F10: bronie i pełne wyposażenie
Ctrl+F10: pole ochronne na max

Marcin Cimała

X Com

■ **PC**

Od drugiej misji można używać kombinacji CTRL+C lub CTRL+BREAK, co pozwoli na przeskakiwanie misji.

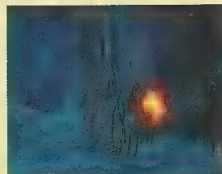
Marcin Cimała

Wetlands

● **PC**

Wpisz zamiast własnego imienia:
COOLCOLE – wszystkie misje
SAVANNAH – 100% energi





Tekwar

● **PC**

Wciśnij NumLock. Na ekranie pokaże się napis HOLLY. Wciśnij i przytrzymaj Alt+Shift. Możesz wpisać kod:

G – jesteś bogiem

W – bronie, mapy, zdrowie, amunicja

Q – wychodzisz z gry, ale ją kończysz

P/F/B – możesz posłuchać muzyczek nagranych na płytce

S – gdy nie chcesz już ich słuchać



Time Commando

● **PC**

Poziom łatwy:
Level 2: DMAKDJMF
Level 3: HMPSTWIF
Level 4: JQMSZZI-IV
Level 5: LPUJJMLW
Level 6: FGAZTPKP
Level 7: JGPHKDNS
Level 8: RIWUSFNM

Poziom średni:
Level 1: MIDLZGGE
Level 2: BCJAKKFY
Level 3: FCYIAYBZ
Level 4: HLVIGBBQ
Level 5: JKDAQNEQ
Level 6: DBJPARDJ
Level 7: HBYXQTJEAK
Level 8: PDFLZC,CG

Poziom trudny:
Level 1: SOI:)OLGNK
Level 2: TFJSUJMC
Level 3: XFYAMXIE
Level 4: ZOVASAIV
Level 5: BODSGWLW
Level 6: VEJHMQKO
Level 7: ZEYPCEHQ
Level 8: HMFDLGNN

Wing Commander III

● **PC**

Denerwuje Was czasem duża liczba nieprzyjacielskich statków? No problemo! Wystarczy uruchomić grę poleceniem WC3 -MITCHELL. Następnie podczas misji, mając wroga w celowniku wciskamy CTRL + W. Lecz jeśli jesteśmy w tarapatach, to wciskamy CTRL + ALT + W i wszystkie punkty z radaru znikają. Cheatmenu uruchamia się kombinacją ALT+O

Marcin Cimała

Battle Beast

● **PC**

Podczas gry można wpisać hasła: ITIHFO, EATEE, ERHYHRLY, AOFREOIO, EHRTRR

Marcin Cimała

Hi Octane

● **PC**

Wypróbuj kombinacje klawiszy: ALT + F2 do F6 oraz ALT + Y (włącza autopilota) i ALT + C (wyłącza autopilota).

Marcin Cimała

Descent

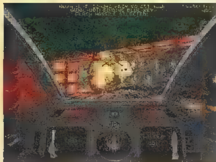
● **PC**

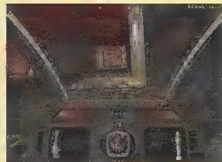
Wszechobecne w grze ciemności można rozjaśnić flarą (klawisz F) lub za pomocą laserów.

Na poziomie 21 są dwa wyjścia EXIT. Jedno wyjście znajduje się niedaleko generatora, w korytarzu z polem energetycznym. Natomiast do drugiego, tajnego wyjścia, należy lecieć przez tunel, w którym znajduje się pierwszy EXIT, a następnie przez „zygzak", na którego końcu, u góry, jest sekretne wyjście do tajnej bazy wojskowej.

Na poziomie 24 też są dwa wyjścia EXIT. Dodatkowe można znaleźć na dnie „komina", przed drzwiami prowadzącymi do generatora. Przejście to prowadzi do Secret level.

Marcin Ciamła





Mech Warrior 2

● **PC**

Aby użyć kodów, przytrzymaj Ctrl+Alt+Shift.

CIA: amunicja bez ograniczeń

BLORB: stajesz się bogiem

XRAY: widzisz wszystko nawet przez budowle

ICANHACKIT: konczysz misję z sukcesem

GANKEM: niszczy wrogów

Marcin Cimała

Dungeon Master II

● **PC**

Aby obejrzeć końcowe intro, należy zamienić miejscami pliki INTRO i END.

Marcin Cimała

Earthworm Jim

● **PC**

Wpisz:

HSAWONDRFUL: dodatkowe życie

POPQUIZHOTSHOT: naboje

ONANDONANDON: kontynuujesz, nawet gdy przegrałeś

Marcin Cimała



KULT™


Rzeczywistość
jest kłamstwem
NAHEMOTH
GOLAB
HOD
YESOD
CHAGIDIEL
CHOKMAH
GEBURAH
Otaczający nas świat jest Iluzją, za którą kryje się przerażająca Rzeczywistość. Ta Iluzja utrzymuje ludzi w okowach przesądów i uniemożliwia poznanie prawdy. W grze KULT pełnisz rolę strażnika w więzieniu Iluzji. Jako Archont lub Anioł Śmierci toczysz najbardziej krwawą i potworną bitwę w dziejach ludzkości. Bitwę o przyszłość Rzeczywistości.
Gra karciana KULT jest oparta na znanej grze fabularnej pod tym samym tytułem. Zawiera 262 karty ilustrowane przez najlepszych grafików. Polska wersja już w tym roku!
Wyrwij się z okowów Iluzji i poznaj Prawdziwą Rzeczywistość...
KULT

Na Wesoło

KAWAŁY

– Ile jest 2+2? Dla ułatwienia dodam, że cztery.
– No... więc chyba osiem!

Jarek Chrabałowski

– Dlaczego w Wiśle utonęło dwóch milicjantów?
– Bo zapalali motorówkę na pych.

Michał Smajdor

– Co robi milicjant gdy dostanie narty wodne?
– Szuka pochyłego jeziora.

Michał Smajdor

– Dlaczego milicjanci mają guziki na rękawach?
– Żeby nie wycierali w nie nosów.
– A dlaczego te guziki tak błyszczą?
– Bo jednak wycierają.

Michał Smajdor

– Dlaczego milicjanci nie jedzą ogórków konserwowych?
– Bo nie mogą włożyć głowy do słoika.

Michał Smajdor

Przychodzi milicjant do księgarni i pyta:
– Czy ma pani coś Hemigwaya?
– Mam – odpowiada sprzedawczyni – „Stary Człowiek i Morze".
– To ja poproszę „Morze".

Michał Smajdor

Milicjant do bibliotekarki:
– No niech mi pani da parę książek, szef mi każe poczytać.
– Bibliotekarka: no to panu znajdę coś lżejszego...
– Milicjant: eee, może być ciężkie, jestem radiowozem.

Michał Smajdor

– Dlaczego patrole milicyjne składają się z milicjanta i psa?
– Co dwie głowy to nie jedna.

Michał Smajdor

– Dlaczego milicjanci chodzą trójkami?
– Jeden umie czytać, drugi pisać, a trzeci pilnuje tych dwóch intelektualistów.

Michał Smajdor



Milicjant leży z uchem przy chodniku. Przechodzień pyta:
– Co panu jest, panie władzo?
– Milicjant: płyt słucham.

Michał Smajdor

Na którymś wykładzie na środku sali, w sposób tajemniczy i nie wyjaśniony, znalazł się pet.
Do sali wchodzi pan major, zauważa peta i pyta:
– Czyj to pet?
Odpowiada mu grobowa cisza, więc pyta znowu:
– Czyj to pet?
Znowu odpowiada mu grobowa cisza. Pan major nie daje za wygraną i pyta po raz trzeci:
– Po raz ostatni pytam, czyj to pet?
Tym razem otrzymuje odpowiedź:
– Niczyj, można wziąć!

Michał Smajdor

– Z jakiego materiału zrobiona jest lufa?
– Ze stali.
– Jedynka. W książce pisze wyraźnie: zamek zrobiony jest ze stali, a lufa z analogicznego materiału.

Michał Smajdor

Trzy lwy spotkały się na pustyni. Pierwszy jęcząc mówi:
– Zjadłem Amerykanina z wrzodem żołądka i od wczoraj jestem chory.
Drugi odzywa się:
– Trzy dni temu zjadłem Polaka i do dziś męczy mnie kac.
Natomiast trzeci:
– A ja zjadłem Rosjanina i od tygodnia wymiotuję medalami.

Michał Smajdor

– Czym się różni informatyczka w spódnicy od informatyczki w spodniach?
– ???
– Czasem dostępu.

Patrycja



Rozmowa przy konfesjonale:

– Napadłem na zomowca i dotkliwie go pobiłem.

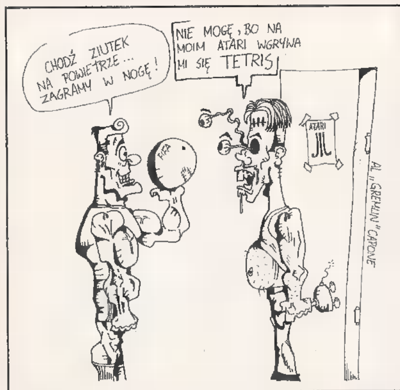
– Synu. Ty tu przyszedłeś się spowiadać, czy się chwalić.

Stasiu Zając

Syn pyta ojca:

– Tato, kto ci mówił jak masz zmieniać biegi, kiedy zapinać pasy, kiedy skręcać, gdy nie byłeś jeszcze żonaty?

T. J.



PRZEKRĘTY

TEENAGENT – dzieeesięciu agentów
RAYMAN – facet co myśli, że jest w raju
FUTURE WARS – Wars w przyszłości (zdradził Sawę)
UNIVERSAL WARRIOR – uniwersalny wywar
GAMMA ZONE – Amazonka
BARBARIAN – babcia Barbie
ZEEWOLF – zew wilków
METAL MUTANT – bezmózgowiec
FULL TROTLE – zapasy trotylu
WARCRAFT – wojenny krawiec
NAVY STRIKE – strajk na wystawie
WIPEOUT – wypleciony
TRANSPORT TYCOON DELUXE – luksusowy transport tyczek
INDYCAR 2 – indyk na samochodzie 2
MARCO POLO – polo w marcu
CADAVER – kadzidło
INFERNO – na farmie
ALBION – albo ja, albo on
WATER WORLD – świat waciaków
CLAYFIGHTER – klejowy wojownik
DESRT STRIKE – deser pstryka
LAST BOUNTY HUNTER – ostatni łowca batoników
LANDS OF LORE – ziemia fluoru



OLD TIMER – stary zegarmistrz
BLADERUNNER – blady biegacz
GUY SPY – góry i zaspy
MONSTER – księżycowy ster
PUNISHER – pani Cher

Andy Legionista

NAGRODY: 50 zł [illegible]
Za [illegible] Michał [illegible]
Za [illegible] Al [illegible]

Prenumerata

Jak zamówić prenumeratę

1. Prenumerata na I kwartał '97 [illegible]

Należność (2,80 zł x 3) za numery: styczeń, luty, marzec, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! Zmianie ulega sposób dostarczania prasy dla prenumeratorów. Nie będzie ona przysyłana pocztą, jak dotychczas, a będą wyznaczone specjalne punkty do jej odbioru. Szczegółowych informacji oddziały „Ruch" przyjmujące prenumeratę.

2. W redakcji

Jeśli ktoś chce zamówić prenumeratę musi skorzystać ze standardowego blankietu pocztowego na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 2,80 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

Wpłaty należy przekazywać na adres:

CGS, [illegible] Warszawa, al. [illegible]

Świadczenia dodatkowe
WALDEMAR NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
0 5 6 7 8 BEMA 7 m 4, MŁAWA
ozn. kodowe — ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
MŁAWA — poczta
Opłata zł
PRZEKAZ POCZTOWY zł 33,60
słownie złotych: trzydzieści trzy sześćdziesiąt
[illegible] KOMPUTEROWE
Adresat (imię i nazwisko lub nazwa instytucji)
MARSA 6
ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
0 4 2 0 2 WARSZAWA
ozn. kodowe — poczta
nadania — Stempel okręgowy — podpis przyjm. — podpis kontr.

Odcinek dla adresata
[illegible]
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
ulica, nr domu, nr mieszkania
05-678 MŁAWA
ozn. kodowe — poczta
zł 33,60
ADRESAT
GRY KOMPUTEROWE
Imię i nazwisko (nazwa)
UL. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)
WALDEMAR NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
ulica, nr domu, nr mieszkania
05-678 MŁAWA
ozn. kodowe — poczta
zł 33,60
GRY KOMPUTER[illegible]
Adresat (imię i nazwisko - nazwa)
UL. MARSA [illegible]
ulica, nr domu, nr mieszkania
04-202 WARSZAWA
ozn. kodowe — poczta
Opłata zł — Nr nadania — podpis przyjm.

Miejsce na korespondencję
ZAMAWIAM PRENUMERATĘ **GIER KOMPUTEROWYCH** NA 12 MIESIĘCY OD NUMERU 1/97
MÓJ [illegible]
WALDEMAR NOWAK
UL. BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA

Gry Konsolowe

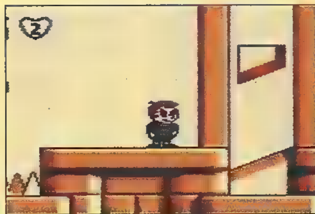
THE ADDAMS FAMILLY

GameBoy

Jak przewrotne jest życie możemy się dowiedzieć na podstawie platformówki The Addams Family, wydanej przez firmę Ocean. Rodzinę Addamsów nasi Czytelnicy powinni znać, choćby z pełnometrażowego filmu, wyświetlanego w kinach kilka lat temu. Addamsowie są niezwykli, wiadomo powszechnie, że są upiorami, starającymi się zaistnieć w społeczeństwie, jednak z marnym skutkiem. Lubią szalone, niekonwencjonalne dowcipy, śmieją się z rzeczy, które zwykłego śmiertelnika martwią, śpią... a zresztą, nie chcę nikogo straszyć.

Wiecznie nieokiełznana rodzinka wreszcie została ujarzmiona, dla niej niestety z tragicznym skutkiem. Oto znaleźli się ludzie, którzy porwali prawie wszystkich, ocalał jedynie Pugsley, najmłodsze dziecko Addamsów. Co zatem musi zrobić? Oczywiście odnaleźć swoich bliskich, uwięzionych w lochu własnego domu. Przed chłopaczkiem jest sporo roboty, musi spenetrować każdy pokój, pokonać czających się tam wrogów – nacierają z powietrza, lewa, prawa, ■ na końcu załatwić „na szaro" porywaczy. Podczas wędrówki malec znajduje wszelkiego rodzaju bonusy: np. dodatkowe życia, musi pływać, latać, jednym słowem wykazywać się wszechstronnością. Niszczy nieprzyjaciół wskakując im na głowy, jednak nie dotyczy to wszystkich. Są bowiem takie postacie, które lepiej pominąć, bo można stracić naprawdę sporo energii. Należy zwrócić także uwagę na liczne pułapki: kule na łańcuchach, spadające gilotyny itp. Łatwo się domyślić, że są niezwykle niebezpieczne. Jak właściwie przebiegnie misja Pugsleya, zależy oczywiście od nas. Gra nie jest trudna, trzeba tylko być cierpliwym i niezwykle uważnym. Od tego zależy czy światło księżyca ujrzą jeszcze Gomez, Wednesday, Granny, wujek Fester i Morticia.





Eldgar

sprzedaż .... *Comat*

MORTAL KOMBAT 3

GameBoy

O Mortal Kombat powiedziamo już tak wiele, że nie sposób chyba wymyślić czegoś nowego. Jest to pozycja kultowa wszystkich miłośników bijatyk, zwykle zwanych mordobiciami. Akurat w przypadku MK, określenie „mordobicie" pasuje jak ulał. Powód jest prosty, nie jest to spotkanie wojowników, lecz żądnych krwi zabójców. Bo jak inaczej wyjaśnić to, iż dozwolone są wszystkie chwyty, ciosy i kopnięcia poniżej pasa, używanie śmiertelnych „zabawek" – np. noży, czy w końcu posługiwanie się Mocą. W MK zwykli śmiertelnicy walczą przeciw różnym postaciom o nadprzyrodzonych możliwościach, aby nie dopuścić do ich najazdu na Ziemię.







Wspominam o tym wszystkim nie bez powodu. Oto na najbardziej popularną konsolkę Game Boy pojawił się Mortal Kombat 3 i choć nie jestem miłośnikiem tego tytułu, z przykrością muszę stwierdzić, że ta wersja niestety nie jest najlepsza. Wiem, zaraz rozlegną się głosy, że przecież to zupełnie inny sprzęt, nie te wymagania itd. Zgadza się, jednak na Game Boya jest ogromna liczba gier, które pomimo, że nie są szczytem osiągnięć programistów, bawią całe rzesze ludzi. MK powstał chyba z przeświadczeniem, że i tak się sprzeda, bo to przecież super hicior, więc nie należy się zbytnio wysilać. Przede wszystkim ograniczono radykalnie liczbę postaci z 15 występujących w wersji PC do 8. Dostępne są: Sonya, Cyrax, Sektor, Sub-zero, Kabal, Kano, Sindel i Sheeva. Każda z postaci dysponuje wachlarzem ciosów, które także zostały ograniczone do najbardziej podstawowych. Sterowanie zawodnikiem nie jest trudne, używamy do tego czterech klawiszy kierunkowych oraz klawiszy: A-uderzenie, B-kopnięcie, Start-blok. Czasem, gdy chcemy wykonać jakiś inny ruch, musimy skorzystać z kombinacji – przykładem może być bieg – klawisze A i B. Scenerie, na których walczymy, to nie SVGA, ale wyglądają całkiem przyzwoicie. Dźwięk zaś można wyłączyć lub maksymalnie przyciszyć, bo jest po prostu kiepski. W sumie trzeba stwierdzić, że przeniesienie jednej z najpopularniejszych gier na mniejszą platformę jest niestety pomyłką.

Eldgar

sprzedaż .... *Comat*

GAME BOY

PIRACKIE OPROGRAMOWANIE

Niestety, fala piractwa wciąż się szerzy, obejmując coraz to nowe formaty. Proceder ten jest dość powszechny wśród użytkowników PC, jednak wiadomo już, że pojawiają się nielegalne programy na wszelkiego typu konsole. Dzięki operatywności firmy Lukas Toys, która jest jednym z dwóch oficjalnych dystrybutorów Nintendo w Polsce, otrzymaliśmy do celów porównawczych piracką wersję pewnego tytułu na Game Boya.

Chciałbym więc zwrócić uwagę Czytelników na charakterystyczne elementy takiego „lewego" produktu, aby później nie płakać z powodu zakupu bubla. To nie jest tak, że pirackie gierki kosztują mniej. Okazuje się, że cena jest zbliżona do oryginału, więc tym sposobem sprzedawca zarabia o wiele więcej niż legalny dystrybutor. Na co należy więc zwrócić szczególną uwagę przy zakupie kartridża na Game Boya?

Przede wszystkim poligrafia pozostawia wiele do życzenia. Pudełko i naklejka są nieudolnie wykonane, blade i niewyraźne. Na kartridżu powinien znajdować się napis Nintendo Game Boy, a w wersji pirackiej widoczny jest tylko napis Game. Krawędzie nielegalnego kartridża są nierówne, jego kolorystyka jest nieco blada, a tworzywo z którego został zrobiony, to dziwna mieszanka plastiku i jakiegoś innego świństwa. Polecam nabywać gry mając ze sobą inny kartridż. Wtedy porównanie może być dużo łatwiejsze i bardziej efektywne. Jeszcze raz przestrzegam przed nabywaniem nielegalnych produktów, gdyż jest to kwestia nie tylko prawna i moralna. Okazuje się także, iż pirackie gry często nie mają dalszych poziomów, „wieszają się" lub dzieją się z nimi inne niesympatyczne rzeczy. Jak widać, łatwo można wyłożyć kupę szmalu, za co otrzymamy totalną tandetę, której używanie w przyszłości doprowadzi do znacznych ubytków owłosienia głowy, podniesie cholesterol we krwi lub sprawi coś znacznie gorszego.

Eldgar

PINOCCHIO

SNES

Kreskówki Walta Disneya cieszą się nie słabnącą popularnością na całym świecie. Zachęcona tym firma tworzy coraz to nowe produkty, z czego wiele ukazuje się na komputery i różnego rodzaju konsole. Nie tak dawno przedstawialiśmy przygody Myszki Miki na Playstation, dzisiaj zajmiemy się drewnianą kukiełką z bardzo długim nosem, powszechnie znaną jako Pinokio.

Gra ta, to typowa platformówka, wykonana niezwykle staranie, ze szczegółową, niezwykle barwną grafiką. Przyciąga wzrok, niczym kwiaty pszczołę, naprawdę trudno jest się oderwać. Przygody Pinokia podzielone są na kilka etapów, w których gracz musi się wykazać nie tylko zwinnością palców, ale również pomysłowością. Należy np. zaprowadzić naszego bohatera do szkoły, a niestety droga nafaszerowana jest wieloma pułapkami. Innym razem Pinokio ma za zadanie powtórzyć krok taneczny jednego z kilku prezentowanych układów. Gdy mu się nie uda – obrywa pomidorami od znudzonej publiczności. W sumie przygody ciągną się przez dziewięć poziomów (Lunapark, Podwodny Świat), które nie są niesamowicie trudne. To jedna z wad programu, okazuje się po prostu, że koniec zabawy nadchodzi bardzo szybko.





Podczas swej wędrówki Pinokio napotka wielu nieprzyjaciół, którym oczywiście musi stawić czoła. Znajduje także wiele ciekawych przedmiotów, jak kapelusze, zwoje papieru, książki czy magiczne różdżki. Niektóre wzbogacają naszego bohatera o dodatkowe życie, inne zaś dostarczają wiadomości, siły itp. Podczas rozgrywki należy zwracać szczególną uwagę na różne elementy otoczenia. Czasem droga wiedzie przez najmniej oczekiwane miejsca, więc kto by przypuszczał, że zwykły drogowskaz potrafi wynieść nas na dach, abyśmy tam kontynuowali wędrówkę. W grze ukrytych jest jeszcze kilka ciekawych urządzeń, nie będę jednak o nich pisał, gdyż nie chcę psuć wszystkim radości poznawania. Nie jest to trudne, wystarczy tylko być uważnym i zwracać uwagę na najbardziej nieoczekiwane rzeczy.

Przygody Pinokia są naprawdę rewelacyjną porcją rozrywki dla najmłodszych, choć i rodzice z pewnością spędzą przy nich wiele miłych chwil. Gwiazdka zbliża się nieubłaganie, dlatego warto odłożyć trochę grosza na naprawdę dobry produkt, taki do którego z pewnością chce się wracać. A to, że my w redakcji skończyliśmy grę w ciągu godziny, nie powinno zaważyć na ogólnym jej wizerunku. Gra adresowana jest bowiem do dzieci, a nie dla takich „starych koni" jak my.

Eldgar

sprzedaż .... *Comat*

NEWS

• Definitywnie na marzec '97 roku zapowiedziana jest premiera wyśmienitej gry strategicznej Command & Conquer na Segę Saturn. [illegible] nami ponad 35 misji, ilustrowanych [illegible] filmików.

• [illegible] na Segę przygotowywana jest kolejna gra wyścigowa. Będzie poważną konkurencją dla Sega Rally, a niektórzy twierdzą, iż nawet ją przebije. Tytuł gry: Sega Touring Car Championship.

• Psygnosis poważnie zastanawia się nad konwersją swych słynnych tytułów Destruction Derby 2 i Wipeout na Saturna. Powszechnie znane są powiązania Psygnosis z Sony, dlatego tym bardziej dziwi nas ta decyzja. Jak to się zakończy, trudno powiedzieć. Gdy otrzymamy jakiekolwiek informacje na ten temat, [illegible]

• [illegible] Virtua Fightera i Street Fightera jako filmów animowanych, nadszedł czas na kolejne pozycje. Na gwiazdkę powinien się ukazać Panzer Dragoon, co powinno ucieszyć miłośników tej sympatycznej strzelanki.

• Jeden z nowszych tytułów Segi [illegible] dzięki zakrojonej na d[illegible] promocyjnej, może stać się [illegible]. Sam producent twierdzi, że gra ta rozejdzie się lepiej niż Virtua Fighter 2, osiągając w grudniu liczbę 500.000 sprzedanych egzemplarzy.

• Oto lista kilku ciekawych tytułów na Saturna i daty premiery:
- Spider – zima 96/97
- Blazing Dragons – zima 96/97
- Mass Destruction – wiosna 97
- Lost Vikings – grudzień 96
- Tempest X – grudzień 96
- Contra – listopad
- Project Overkill – luty 97
- Broken Helix – wiosna 97
- Earthworm Jim 2 – listopad 96
- Street Fighter Alpha 2 – listopad 96
- Grid Run – listopad 96
- Tilt – listopad 96
- Power Play [illegible] – listopad 96
- Impact Racing – [illegible]

• A oto lista najlepiej sprzedających się w Wielkiej Brytanii gierek na Saturna:
1. Destruction Derby
2. Athlete Kings
3. Loaded
4. Bu[illegible]
5. Ul[illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. Sega Rally
9. Story of Thor 2
10. Olympic Soccer

● A to [illegible] na [illegible]:
1. Tekken 2
2. Formula 1
[illegible] Final Doom
[illegible] Resident Evil
5. PGA Tour '97
6. Andretti Racing
[illegible] Madden NFL '97
8. Bust A Move 2
9. FIFA Soccer '96
10. Wiliams Arcade Greatests Hits

● Zapowiadane jest [illegible] super strzelanki z Virginu – Nanotek Warrior na PSX. [illegible] sobie stateczkiem w lub na [illegible] tubach [illegible] w [illegible] kosmi[illegible], gdzie niszczymy roboty znajdujące się na naszej drodze. Premiera – [illegible] roku [illegible]

● Również na [illegible] rok zapowiadana jest śmieszna gra [illegible] gdyż zasiadamy w niej za [illegible] kultowego samochodu [illegible]tyjskiego – Mini Morris. Jak [illegible] wiedzieli coś [illegible] na ten temat, zaraz [illegible]

● [illegible] zajmowali się produkcją gry Sampras [illegible] stwierdzili, że tenis już ich znudził i że wyścigi to jest to. [illegible] teraz nad Total Drivin' [illegible] gier [illegible]. Wiadomo już, że opracowano kilka scenerii – Alpy, pustynia, tereny nadmorskie, a także trasy przez Hong Kong i [illegible]?! Szczególnie ta ostatnia jest niezwykle ciekawa. [illegible]

● Nadchodzi z prawdziwego zdarzenia [illegible]tor snowboardu na PSX, [illegible] nosił tytuł Cool Boarders. Możemy [illegible] sobie [illegible] z sześciu desek oraz trzech [illegible] tras i [illegible] w dół. Gra [illegible] na [illegible] przyszłego [illegible] wszyscy, [illegible] nie będą mogli [illegible] na [illegible] prawdopodobnie [illegible] białego szaleństwo przed ekranem telewizora.

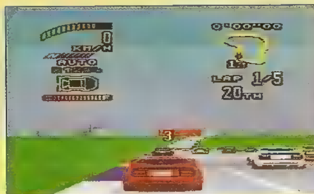
● [illegible] już gierka [illegible] pojawi [illegible] na PlayStation, pod [illegible] Tempest X. Podrasowano nieco [illegible] dołożono kilka teł w nieco [illegible] klimacie, ale pomysł [illegible] ten sam – [illegible] wykończyć [illegible] nacho[illegible] nas ze [illegible] stron.

● Na targach ECTS była prezentowana robocza [illegible] gry Independent Day na Segę Saturn. Zadaniem gracza jest [illegible] obcych, a ściślej [illegible] ich. Do [illegible]pozycji mamy jeden z [illegible] samolotów i [illegible] sprawnym dłoniom i refleksowi [illegible] się [illegible] wrogie [illegible] unoszące [illegible]nie nad [illegible]mi miastami świata.

● Electronic [illegible] jak co [illegible], planuje [illegible] całej serii [illegible] na [illegible] popularne platformy [illegible] – w tym PlayStation i Saturna. Na [illegible] ogień [illegible] NBA Live '97 i [illegible], a zaraz za nimi [illegible] się Madden'97 – futbol [illegible] i PGA'97 – [illegible] Wszystkie tytuły uległy sporym zmianom w stosunku do [illegible] edycji '96 i [illegible] szansę odnieść duży sukces.

TOP GEAR 2

SNES



Zawalony wszelkiego rodzaju konsolowym softem nieco bojaźliwie wziąłem w swe szpony Top Gear 2 i wcisnąłem kartridż z gierką w odpowiednie miejsce redakcyjnego SNESA. To, co od razu rzuca się w oczy, to analogia do pecetowego Lotusa 3. Faktem jest, że w dobie renderowanych grafik i digitalizowanych dźwięków Top Gear 2 można uznać za przeżytek, jednak życzyłbym sobie, aby wszystkie gierki tak przykuwały do ekranu, jak ta, opisywana tutaj. Grywalność jest niezwykła, co jest najważniejszą zaletą tego programu.

W Top Gear 2 stajemy w konkury z innymi kierowcami samochodów wyścigowych, a trasy, po których przyjdzie nam jeździć, wiodą przez kilka krajów. Każda z tras różni się długością, ukształtowaniem terenu i warunkami pogodowymi. Na każde państwo przypadają trzy trasy i tylko zajęcie premiowanego miejsca pozwala na start w dalszym wyścigu. Im wyżej znajdziesz się w klasyfikacji, tym więcej zarobisz pieniędzy. Jak będziesz miał pieniążki, to możliwy stanie się zakup lepszego silnika, przekładni biegów i innych elementów naszego bolidu. Jazda samochodem jest bardzo dynamiczna, czasem odbywa się w nocy, czasem w typowej angielskiej mgle. Na drodze leżą bonusy – pieniążki i super benzyna – nitro. Daje ona niesamowite przyspieszenie. Polecam zostawić ją na ostatnie okrążenie lub użyć zaraz po starcie – daje najlepsze efekty. Grafika w Top Gear 2 nie jest niczym niezwykłym, jednak nie razi niedbalstwem lub jakimiś niedociągnięciami. Ponad rok temu programy komputerowe wyglądały właśnie tak, a to jest tego najlepszy przykład. Dźwięk także nie zachwyca, choć akurat ryki silnika i pisk opon są trafnie uchwycone. Najfajniejsze są jednak pokazujące się w trakcie wyprzedzania przeciwnika dymki (takie komiksowe), które jednoznacznie ukazują nasz stosunek do leszczy. Jednym zdaniem: grać, grać, grać.

Eldgar

sprzedaż .... *Comat*

THE SMURFS

MegaDrive

Każdy dobrze wie, że Smurfy to małe niebieskie stworki, ubrane w białe kalesony (sorry Smurfy!) i czapeczki, zamieszkujące las i ukrywające się przed złym czarownikiem Gargamelem.

Smurfy są tak słynne, że powstały już filmy rysunkowe na ten temat, na Zachodzie wydawane są komiksy, a powszechniejsze stają się także gry na wszelkiego typu platformy sprzętowe.



Opisywana dzisiaj gra The Smurfs na Segę Mega Drive jest platformówką, w której kierując poczynaniami Smurfa Siłacza, musimy ocalić pozostałych współziomków, których uwięził oczywiście Gargamel.

Droga do jego siedziby wiedzie przez wiele miejsc, takich jak wioska, las, most i inne, w których napotykamy przeróżne niebezpieczeństwa. Wiewiórki, dżdżownice, jeże, ryby i wiele innych postaci, nie wiadomo czemu sprzysięgło się przeciw nam. Możemy je pokonać, za co otrzymujemy bonusowe punkty, lub zwyczajnie ominąć. Po drodze znaleźć można wiele pożytecznych gadżetów: listki, gwiazdki, laleczki Smurfy, owoce. Niektóre z nich wspomagają nasze zdrowie, ofiarowując dodatkowe punkty, inne zaś przydzielają pełne życia, dzięki którym nasza wędrówka jest wciąż możliwa. Sterowanie Smurfem jest bardzo proste. Potrafi on biegać, skakać i oczywiście niszczyć wrogów. Niektóre etapy są całkiem trudne i mocno się trzeba napocić, aby je przejść. Dodatkowym utrudnieniem jest wciąż uciekający czas.

Grafika w The Smurfs stoi na bardzo przyzwoitym poziomie, nie razi niedbalstwem, bądź innymi niedociągnięciami. Jest kolorowa, z masą fajnych szczegółów, co dzieciom na pewno się spodoba. Jeżeli chodzi o dźwięk, to nie mam zastrzeżeń, a za dodatkowy atut uznaję kilka wersji językowych: angielską, niemiecką, francuską, hiszpańską, włoską. Brakuje tylko polskiej, ale kto wie – może w przyszłości?

Eldgar

sprzedaż .... *Comat*

W NUMERZE:

NA PÓŁKACH: Formula One Grand Prix'96, Tin Toy, Mega Motion, Mikro Mortal Tennis. **SHAREWARE:** Alien Bash II, Brutal Homicide, Hilt, Hilt 2. **CD32:** Strip Pot, Spherical Worlds, Black Viper, Humans. **POD LUPĄ:** Valhalla 2, Mag!, Fightin' Spirit. **CEDEKI:** Aminet Set 3, Multimedia Toolkit 2, Scena-PL, Magic Publisher, Amiga Repair Kit, Amiga Developer CD, **UŻYTKI:** AmiTekst Pro Gold, Asystent Mini. **SPRZĘT:** Apollo 620.

JUŻ W KIOSKACH!

INDEX 355 364, ISSN 1426-2843 — 2,50 zł (25 000 zł)

AMIGA COMPUTER STUDIO 7 PAŹDZIERNIK 1996

OPISY: FIGHTIN' SPIRIT, VALHALLA 2, DATE GIRLS, TIN TOY, MAG!

FORMULA 1 GP'96

SPRZĘT: KARTA TURBO APOLLO 620, OPTYMALIZACJA KODU 060

UŻYTKI: ASYSTENT MINI, AMITEKST PRO GOLD

CEDEKI: SCENA-PL, AMINET SET 3, MAGIC PUBLISHER, MULTIMEDIA TOOLKIT 2, YOUR PRIVACY ASSURED

W STYCZNIU COVER CD! KUPUJCIE CZYTNIKI!

MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH

PC Gamer Po Polsku — nr 5/96 — CENA 3,45 ZŁ 34 500 ZŁ

GRAMY W Time Commando

Pecetowa odpowiedź na Sega Rally

SCREAMER 2

FIFA 97

UWAGA!

MAGIC THE GATHERING

W NUMERZE:

ZAPOWIEDZI: FIFA'97, Imperium Galactica, Power F1, C&C: Red Alert, Blue Ice, FX Fighter Turbo, JetFighter 3, Unreal. **RECENZJE:** Screamer 2, Magic: the Gathering, Mechwarrior 2: Mercenaries, SWIV 3D, Monster Truck Madness, Daggerfall. **JAK GRAĆ:** Time Commando. **CD GAMER:** Screamer 2, Syndicate Wars, Diablo, Max, Full On F1, Gene Wars, Fragile Allegiance, Hyper Blade, Jagged Alliance: Deadly Games, i wiele innych.

JUŻ W KIOSKACH!

W NASTĘPNYM NUMERZE:

NA PÓŁKACH: Valhalla 3, Joan of Arc, Intercalaris, W Potrzasku. **SHAREWARE:** Galaga, AmiRobbo, Chaneques, Conquest. **CD32:** The Ryder Cup, Nemac 4, Impossible Mission 2025, Pirates Gold. **POD LUPĄ:** Ultimate Soccer Manager, Sierra Soccer, Der Produzent, Sensible Golf. **CEDEKI:** OctaMED 6 Pro, Oh yes... More Worms!, Emulators Unlimited, Aminet 14. **UŻYTKI:** Amigowe terminale, Car Cost. **SPRZĘT:** Infinitiv Tower A1200, 4 Player Interface, M-Tec 630, Omnipen, CD32 TOMS Interface.

W NASTĘPNYM NUMERZE:

ZAPOWIEDZI: A-10 Cuba, Conquest Earth, Tunel B-1, Ecstatica 2, Jedi Knight, Realms of the Hunting, TFX: F-22. **RECENZJE:** C&C:Red Alert, Master of Orion 2, Toonstruck, War Wind, Deus PL, Privateer 2: The Darkening. **JAK GRAĆ:** Syndicate Wars, Broken Sword, Space Hulk 2. **DODATKOWO:** Nowości z firm Lucas Arts i Blizzard. **CD GAMER:** Grand Prix 2, Indycar Racing 2, Star General, Discworld 2, Lords of the Realm II, Sonic The Hedgehog CD, G-Nome, Death Drome, Steel Panthers 2, Magic: the Gathering - Desktop Themes.

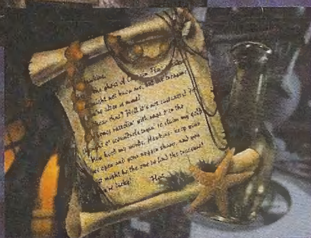


Dystrybutor:

OPTIMUS BIS

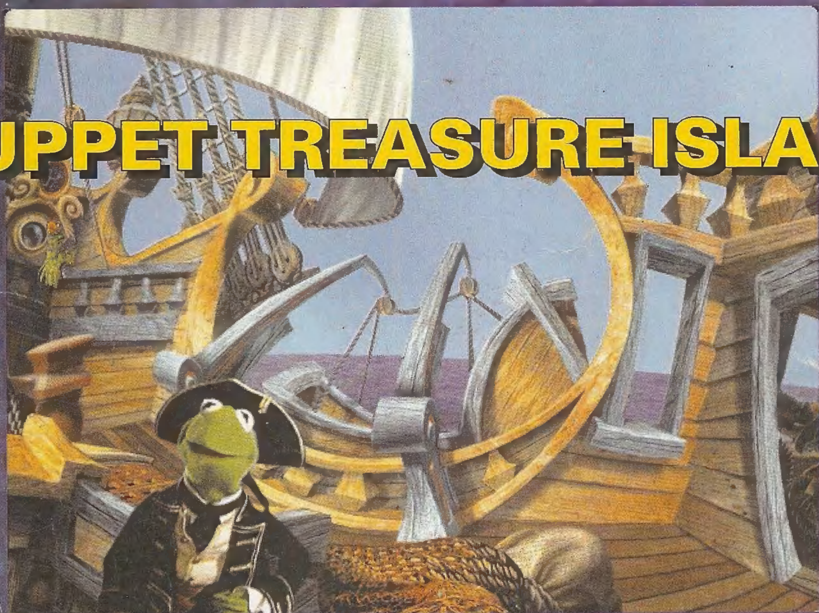
Częstochowa, ul. Kopernika 10/12
tel./fax (034) 65 29 74; 65 29 39

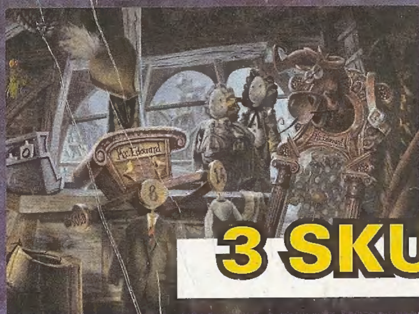






SZUKAJ W SIECI OPTIMUSA





DEADLOCK

3 SKULLS OF TOLTECS